

08

WYDANIE SPECJALNE

CLICK!

WARIUS

TM

Numer 08/2004

Wrzesień

INDEKS 358932

ISSN: 1509-0558

CENA: 5.50 zł
(W TYM 7% VAT)MYST IV
REVELATIONODKRYWAMY TAJNIKI
NOWEJ ODSŁONY MYSTA

DOOM 3

TA GRA ZABIERZE CIĘ
DO PIEKŁA...

ONIMUSHA 3

LEON ZAWODOWIEC KONTRA
JAPŃSKIE DEMONYZabierzcie
mnie stąd,
błagam!The Sims
2PIERWSZA.
RECENZJA
W POLSCE!!!

bardzo wysokich rozdzielczościach. I dzięki Blu-Ray Disk i płytom BD-ROM - technologii odczytu nośnika przy wykorzystaniu niebieskiego lasera stworzonej przez Blu-ray Disc Founders (BDF), w skład których wchodzi Sony, staje się to możliwe! Niestety

wciąż nie wiem, czy nowe napędy BD-ROM umożliwią będą odczyt „starych” DVD, czyli czy możliwe będzie uruchamianie gier z PS2 na PS3. Ale, obiecuję, jak tylko się dowiem, jesteś pierwszy, któremu to zdradzę. Tymczasem zaś - znikam. Pa.

VIRUS_NEWS VIRUS_NEWS VIRUS_NEWS VIRUS_NEWS VIRUS_NEWS VIRUS_NEWS VIRUS

WARTIME COMMAND W 2005



Codies zrobili to znów - opóźnili datę premiery jednej z najbardziej interesujących gier wojennych mających na perymetrze, tj. w planach wydawniczych. Chodzi naturalnie o *Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945*, które odsunęło się od nas nie o miesiąc, nie dwa, nie sześć nawet, ale... pełny rok! Tym samym dzieła rosyjskiego 1C spodziewać się należy najwcześniej latem przyszłego roku.



www.codemasters.co.uk/wartimecommand/

SACRED PLUS! (ZA DARMO)



Fani *Sacred* - hack'n'slasha oferującego jeden z największych światów stworzonych dotąd na potrzeby gry, nie mogą czuć się zaniedbani przez jego twórców - Ascaron Entertainment. Nie dość bowiem, że regularnie pojawiają się łatki, przygotowują oni dodatek - tytułowy *Plus* - dostępny za darmo (!) dla wszystkich posiadaczy *Sacred*. I wygląda na to, że nawet ci, którzy ukończyli już raz grę, będą mieli powód, by do niej powrócić. W dodatku pojawią się dwa zupełnie nowe regiony, questy, a także naturalnie nowa broń po to, by ciąć i rąbać nowych przeciwników.



www.ascaron.com/gb/gb_sacred/

GT4 NA DZIEŃ DZISIEJSZY

PS2



Na dzień dzisiejszy *Gran Turismo 4* - jeden z najbardziej wyczekiwanych przez graczy tytułów roku 2004 - jest w sklepach. W wersji Prologue - demonstracji wersji finalnej. Ta zaś ostatecznie - jak twierdzi szef Polyphony Digital Kazunori Yamauchi - do Europy trafić ma w listopadzie. Przy okazji potwierdzone zostało, że *GT4* w wersji na PlayStation Portable (PSP) zawierać ma wszystko, czym szczyci się jej większa siostra z PS2.



www.playstation.com

SLYSZALEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZALEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ●

© PC Atari ujawniło tytuł kolejnej strategii czasu rzeczywistego - *Act of War: Direct Action*. Atuty *Act of War* to współczesne uzbrojenie oraz pomoc Dale'a Browna - autora powieści z gatunku uprawianego przez Toma Clancy'ego.

© PC XBOX Druga partia zwolnień w LucasArts dotknęła także ludzi zajmujących się preprodukcją *Knights of the Old Republic III*. Tworzone przez Obsidian *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* premierę mieć będzie jeszcze tej zimy.

SLYSZALEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZALEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ●

Że jak? - Battlefield 2

Na co? - PC

Kto robi? - DICE

Kto wyda? - Electronic Arts

A co to? - FPS online

WWW? - www.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/

Kiedy? - wiosna 2005

Kompletne? - w 70%



BATTLEFIELD 2

Battlefield 1942 był wielki. Battlefield: Vietnam jest przeciętny. Battlefield 2, faktyczny sequel 1942, będzie - macie na to nasze słowo - gigantyczny!

Battlefield 2, sieciowy first-person shooter tworzony przez DICE pod egidą Electronic Arts, to gra na miarę XXI wieku. Stwierdzenie to rozumieć można dwojako. Z jednej strony tematyka, czyli współczesny, a nawet troszkę futurystyczny konflikt militarny trzech sił toczony w scenerii Bliskiego Wschodu, z wykorzystaniem rakiet kierowanymi termicznie i bombami kierowanymi promieniem lasera (łącznie ponad 30 rodzajów pojazdów). Niestety, jak dotąd potwierdzone zostały wyłącznie jednostki US Army - jak Abrams, czy F-15. Niemal pewne jest, że przeciwnicy - Koalicja Środkowo-wschodnia oraz Chiny - wykorzystywać będą głównie sprzęt „sdjełany w ZSRR” i zapewne sporo prototypowej broni chińskiej.

Drugim aspektem Battlefieldda 2 jest autentyczna technologia jutra. Battlefield 2 jako pierwsza gra w historii wprowadzi skalowanie wielkości map w zależności od liczby grających! Pojawi się także wiarygodna fizyka obiektów, włącznie z możliwymi do zniszczenia budynkami, co naturalnie całkowicie zmieni strategię gry! W niej samej uczestniczyć ma do ponad 100 osób na jednej mapie. Dokonania graczy, na obraz i podobieństwo America's Army, śledzone będą i zachowane przez centralny serwer, dzięki czemu możliwe będzie nadawanie im stopni - od szeregowego po generała - i medali, a nawet indywidualnych oznaczeń mundurów i pojazdów. Chaos panujący zwyczajowy w grach, w których bierze duża liczba przypadkowych osób porządkować ma integralny system komunikacji głosowej oraz - istniejąca niezależnie od klas graczy: snajperów, spec-opsów, inżynierów, jednostek do zwalczania broni pancernej - Commander Mode promująca jednego z graczy na stanowisko dowódcy.

Premiera Battlefield 2 - wiosną 2005.



NEVERWINTER NIGHTS 2!

Życie bywa piękne. Zwłaszcza gdy potwierdzone zostają oficjalnie plany stworzenia sequela jednej z najbardziej niezwykłych role-playing świata gier komputerowych - *Neverwinter Nights*.

Od początku: *Neverwinter Nights 2* tworzone jest przez Obsidian Entertainment - studio developerskie Feargusa Urquharta i ludzi z Black Isle Studio, twórców m.in. *Fallouta* i *Fallouta 2*, *Planescape Tormenta*, serialu *Icewind Dale*. Jest to drugi ich projekt takiego formatu - pierwszy, jak pamiętamy, to *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* - Inny ciąg dalszy wyśmienitego komputerowego role-playing. *Neverwinter Nights 2*, podobnie jak *KotOR2*, rozwijać ma założenia poprzedniczki w sposób ewolucyjny, unikając zbędnych przecieży przemodelowań tego, co już zdążyło się sprawdzić. Mimo to twórcy gry - a ściślej jej producent od strony Obsidian Entertainment - Darren Monahan - obiecują, że kampania single player rozgrywająca się w dużej mierze w tytułowym mieście Neverwinter, prócz tego, że będzie dłuższa, to także znacznie ciekawsza niż ta z poprzedniej *NWN* - na miarę *Fallouta* bądź *Planescape: Tormenta*.

Nie mniej poważnie potraktowany zostanie klejnot koronny oryginału - multiplayer. Zdaniem Obsidian będzie on jeszcze bardziej kompleksowy - do tego stopnia, że uzasadnione jest mówienie o nim „micro-MMO bez konieczności dokonywania comiesięcznych opłat dodatkowych”. Do tego ma być równie prosty, co poprzednio - *NWN2* tworzone jest na bazie zmodernizowanego Aurora engine - technologii, do której gracze - twórcy zdążyli się już przyzwyczaić i która umożliwiła powstanie tysięcy modów gry.

Więcej o *Neverwinter Nights 2* - grze zapowiadanej na rok 2006 - wkrótce.



www.atari.com/nwn2

MISTRZOSTWA POLSKI W CMRRO4!

PC

PS2

XBX

NGC



www.cdprojekt.info

W dniach 17-19 września 2004 r. w warszawskim MULTI-KINIE (Al. KEN 60) odbędzie się turniej w grze Colin McRae Rally 04. Zwycięzca otrzyma tytuł Mistrza Polski, a cała czołówka zawodników liczne i atrakcyjne nagrody. O niepowtarzalności i wyjątkowości turnieju decyduje fakt, że rozgrywki odbywać się będą na wielkim ekranie sali kinowej w specjalnych stanowiskach rajdowych. Temperaturę rywalizacji podniesie miksująca na żywo muzykę DJ.

WRATH & SKELLER

PC



Brytyjski Warthog wyjawiał pierwsze szczegóły dotyczące projektu *Wrath & Skeller* - role-playing lite w stylu *Summonera*. W grze kierować będziemy tytułowymi braćmi - liczącym sobie dobrze ponad 2 metry barbarzyńcą Wrathem i bitewnym magiem Skellerem, których los postawił naprzeciw złowrogiego czarownika Chyre.

Więcej o bojowym rodzeństwie - *Wrath & Skellerze* - wkrótce.



www.warthogtx.com/unleashed/Wrath_and_Skeller/

L.C.+T.W.=W.M.

Toby Ward, współtwórca postaci Lary Croft, powrócił z siedmioletniego wygnania do Confounding Factor (pracował tam na *Galleonie*) - do Eidosa, by wspomóc Crystal Dynamics Studio w produkcji siódmej części serialu *Tomb Raider*.

Nowego, lepszego *Tomb Raidera* należy spodziewać się latem przyszłego roku.

PC

PS2

XBX

NGC



www.tombraider.com

VIRUS

• SŁYSZAŁEŚ? •

• PLOTA •

VIRUS

• SŁYSZAŁEŚ? •

• PLOTA •

VIRUS

• SŁYSZAŁEŚ? •

• PLOTA •

VIRUS

Ⓢ **PC** Warner Bros. wykupiło udziały w Monolith Productions i stało się tym samym jego właścicielem. Tym samym Monolith weszło w skład niedawno stworzonego Warner Brothers Interactive Entertainment (WBIE).

Ⓢ **XBX** Duet Day 1 Studios-Microsoft potwierdził pogłoski, jakoby premiera *MechAssault 2: The Lone Wolf* miała się odbyć niemal dokładnie na styku lat 2004 i 2005 - już po Świętach, ale jeszcze przed Nowym Rokiem - 28 grudnia.

Ⓢ **PC** Damage Studios - niedoszli twórcy role-playing online - *Rekonstrukcja* - przestało istnieć. Rekonstrukcja *Rekonstrukcja* mało prawdopodobna.

Ⓢ **PC** Bohemia Interactive Studio przyznało, że

Operation Flashpoint 2 - następca jego wojennego *Magnum Opus* z 2001 r. - objawi się dopiero w roku 2006.

Ⓢ **XBX** Sammy Studios potwierdziło nową - lutową, datę premiery *Iron Phoenix* - beat'em up,

VIRUS

• SŁYSZAŁEŚ? •

• PLOTA •

VIRUS

• SŁYSZAŁEŚ? •

• PLOTA •

VIRUS

• SŁYSZAŁEŚ? •

• PLOTA •

VIRUS

PES4 CZYLI MILION PIERWSZEGO DNIA!

Pro Evolution Soccer 4 mistrzem świata w wirtualnej piłce nożnej! Już pierwszego dnia sprzedaży ta najnowsza odsłona serii znanej w japońskiej ojczyźnie jako *World Soccer Winning Eleven 8*, zdołała się sprzedać aż w ponad milionie egzemplarzy! Tym samym przynajmniej prawdopodobne są oczekiwania jej twórców - Konami - zakładające sprzedaż 1,5 miliona sztuk w samej Japonii. Seria *World Soccer Winning Eleven/Pro Evolution Soccer* przez 10 lat istnienia znalazła ponad 16 milionów indywidualnych klientów. Na europejskie wirtualne boiska *Pro Evolution Soccer 4*, w wersjach PC, PS2 i XBX, wkroczy jeszcze w tym roku.

PS2



www.playstation.com

Masz wirusa w komputerze?
napisz do nas virus@wroc.bau
NAWET NIE WIESZ ŻE...

TEGOROCZNY, ZWYCZAJOWO LENIWI SEZON WAKACYJNY PRZYNIĘŚ MOŻE SPORE PRZETASOWANIA NA RYNKU WYDAWNICZYM. OKAZUJE SIĘ BOWIEM, ŻE POGARSZAJĄCE SIĘ WYNIKI FINANSOWEGO BRITYSKIEGO EIDOSA ZMUSIŁY GO DO POSZUKANIA STRATEGICZNEGO PARTNERA. NAJMOCNIEJSZA POZYCJĘ JAK DOTĄD MIAŁ WCIAŻ ROSNĄCY W SIŁĘ UBISOFT, JEDNAK NIE JEST JEDYNYM STARAJĄCYM SIĘ O RĘKĘ LARY CROFT CZY COMMANDOS. INNI TO M.IN. ELECTRONIC ARTS, ACTIVISION, THQ, A PONOĆ NAWET MICROSOFT I SONY.

TWILIGHT OF LARELETH



XBX

Taki tytuł nosić może tylko jeden gatunek gier - role-playing. To jednak tylko połowa prawdy, gdyż *Twilight of Lareleth* to miks gier akcji i role-playing w stylu *Dungeon Siege'a*, którym jego twórcy - Spinning Reality - zamierzają na stałe wbić się w panteon developerskich bogów.

Twilight of Lareleth rozgrywa się w Lareleth, świecie toczonym odwieczną wojną elfów i gnolli. Historia rozpocznie się w chwili, gdy z latających wysp, na których ukryły się

elfy, na wielką, bo rozciągającą się na 40 poziomów (60 godzin gry), wyprawę wyruszy nasz ostrouchy bohater - jeden z czterech proponowanych, zdolnych realizować się w aż 9 klasach. Wybór jednej postaci nie musi jednak wcale oznaczać, że będzie sam. *Twilight of Lareleth* czynnie wykorzystywać ma Xbox Live! (do czterech graczy), a także - uwaga - czteroosobowy split screen!

Więcej o *Zmierzchu Lareleth* - wkrótce. Tymczasem zaś - screenshoty.



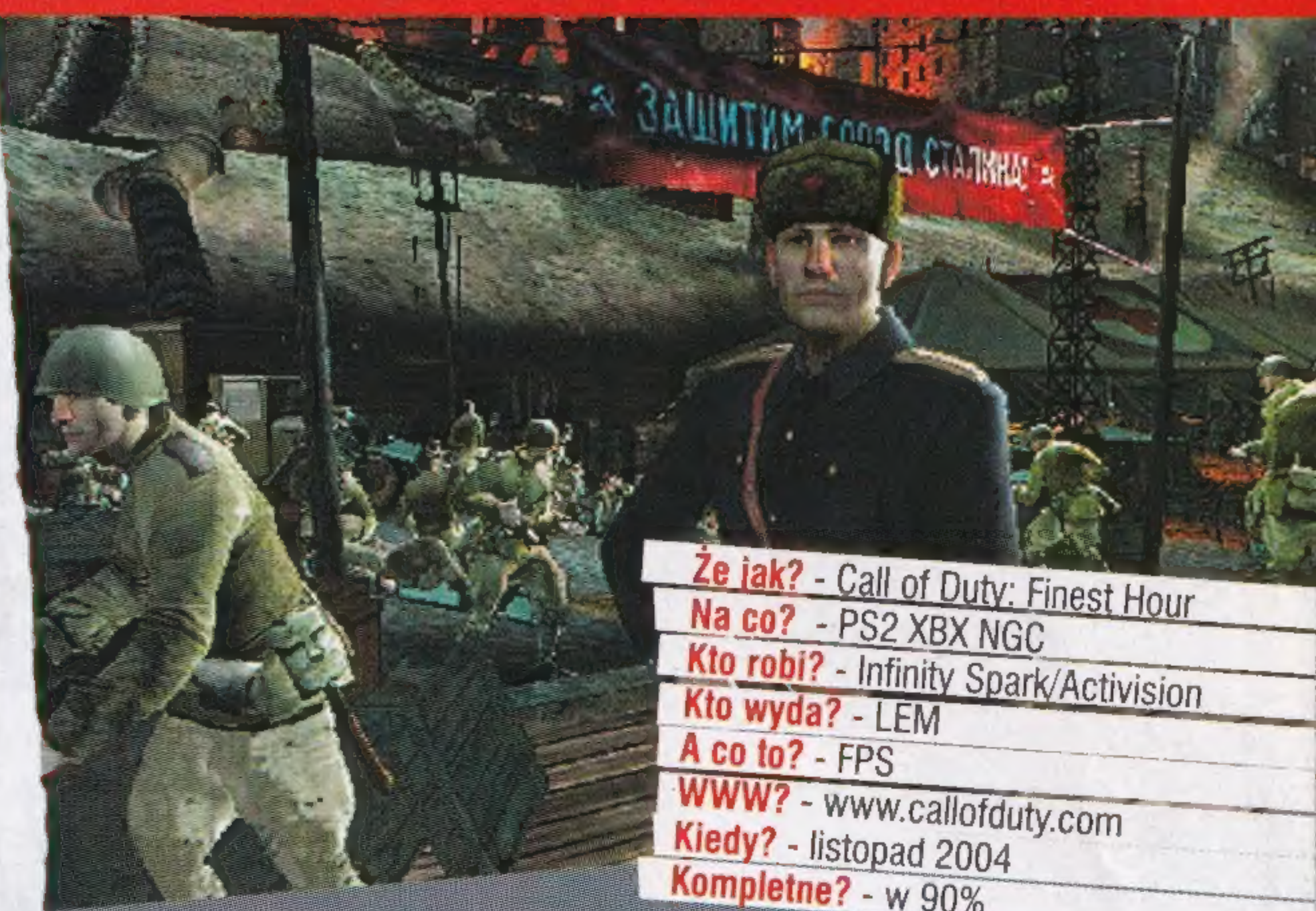
www.spinningreality.com/projects/index.html

jaka wydana zostanie pierwotnie jako exclusive Xboxa.

© PC *Driv3r*, jedna z najbardziej oczekiwanych gier roku, w wersji PC zostanie wydana w październiku. Powodem opóźnienia jest

konieczność poprawienia błędów, które pojawiły się w wersji konsolowej.

© PS2 Wbrew tytułowi, sugerującemu Koszmar przed Świętami *Nightmare Before Christmas*: *Oogie's Revenge* - Capcomowska wizja ciągu dalszego



Ze jak? - Call of Duty: Finest Hour
Na co? - PS2 XBX NGC
Kto robi? - Infinity Spark/Activision
Kto wyda? - LEM
A co to? - FPS
WWW? - www.callofduty.com
Kiedy? - listopad 2004
Kompletne? - w 90%

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Najlepszy wojenny first-person shooter na PC, Call of Duty, już wkrótce doczeka się swego konsolowego odpowiednika. Finest Hour, udowodnić ma, że to właśnie Activision godne jest nosić pas mistrza gatunku. I, z tego co dane nam było widzieć - i porównać do niezbyt udanego Medal of Honor: Rising Sun - jest to nie tylko prawdopodobne, ale wręcz pewne!

Założenia Call of Duty: Finest Hour nie odbiegają od pecetowego pierwowzoru. Podobnie jak tam w grze wcielić się będziemy w pojedynczych żołnierzy większych oddziałów wojsk amerykańskich, brytyjskich, radzieckich maszerujących na Berlin. Call of Duty: Finest Hour nie jest przy tym prostym portem. To zupełnie nowa gra, w pełni dopasowana do specyfiki platform, na których się pojawi. O jej odrębności świadczyć może np. wprowadzenie zupełnie nowego teatru wojennego - Afryki Północnej, a także spory udział procentowy misji pancernych. Pojawia się także pojazdy inne niż czołgi: jeepy i motocykle.

Myślą przewodnią Call of Duty jest „nikt nie walczy sam”. Finest Hour czyni zadość temu twierdzeniu oferując jedną z najciekawszych zachowań AI w historii gier. Ważne o tyle, że jedną z cech szczególnych Call of Duty jest epicki rozmach przedstawienia pól bitewnych. Równie poważnie potraktowano dźwięk - aspekt, który na pecetach wzbudzał autentyczny podziw graczy. W wersjach konsolowych doceniony został przez nas dopiero w wersji Xbox, w systemie 5.1 na zestawie kina domowego, niemniej - jest nieźle także na PS2 i stereofonicznym telewizorze.

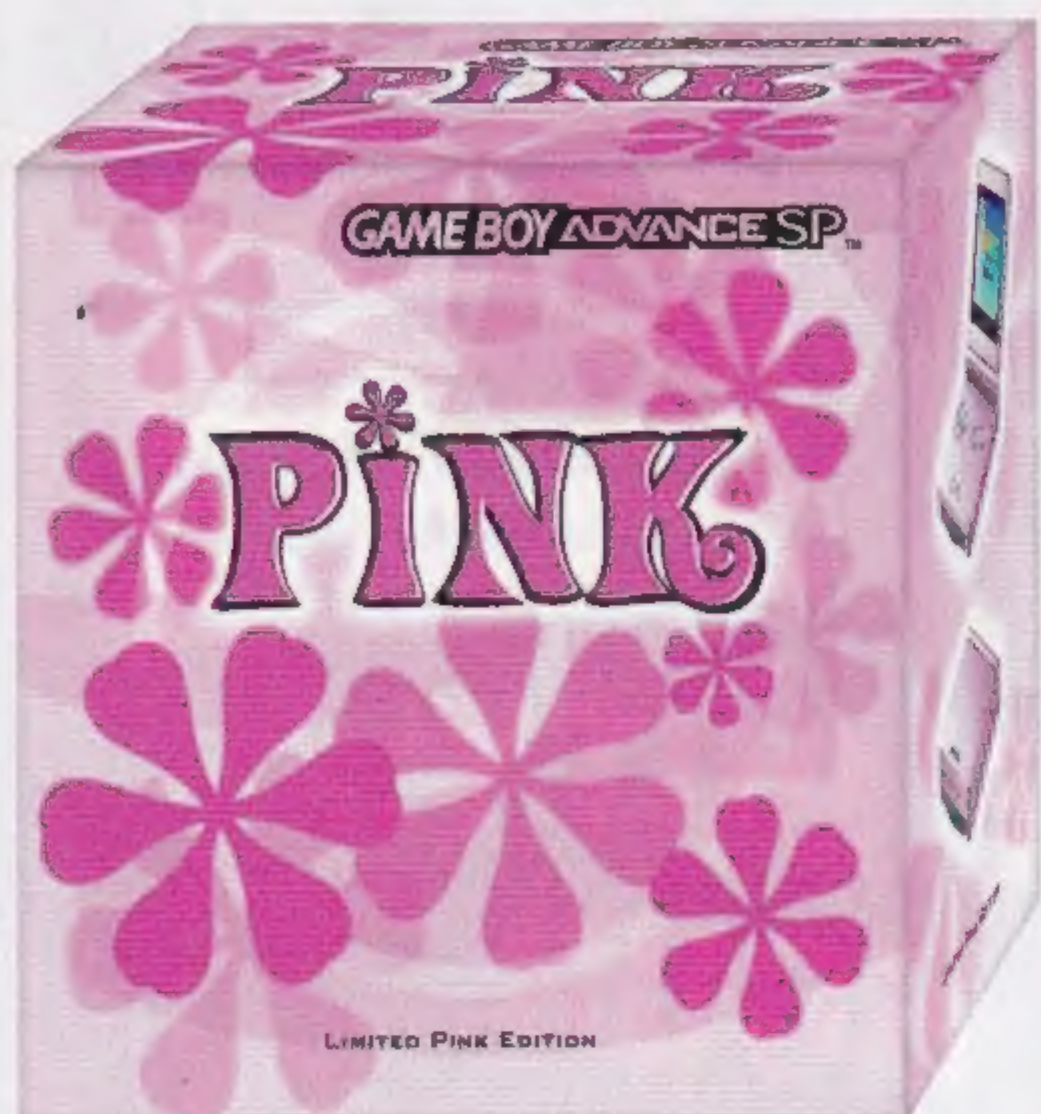
Call of Duty: Finest Hour na wszystkich trzech konsolach - w listopadzie.



SLYSZĄŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZĄŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ●

SLYSZĄŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZĄŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ●

GBA



RÓŻOWE I NINTENDO

Nie, nie chodzi o to, co sobie pomyśleliście. Różowy nie zawsze oznacza właśnie to. Tu idzie o nowy kolor GameBoya Advance SP - kierowany ku płci pięknej model Pink, czyli różowy.

Różowe GBA SP zadebiutuje w sklepach w październiku br.



www.nintendo.com

NGC

CADUCEUS: SURGICAL OPERATION

Wybór słowa „kaduceusz”, nazwy laski mitycznego Hermesa, a obecnie symbolu sztuki lekarskiej, nie jest przypadkowy. *Caduceus*, gra Atlusa planowana na Nintendo DS, to... zabawa w doktora, ściślej zaś - chirurga wojskowego, który przy użyciu skalpela-wskaźnika i... własnego głosu (gra wykorzystuje system rozpoznawania głosu) przeprowadzać będzie operacje na braciach-żołnierzach potrząskanych w trakcie walki z dokonującymi inwazji obcymi.

Surgical Operation rozpocznie się w ojczyźnie wiosną 2005 r.

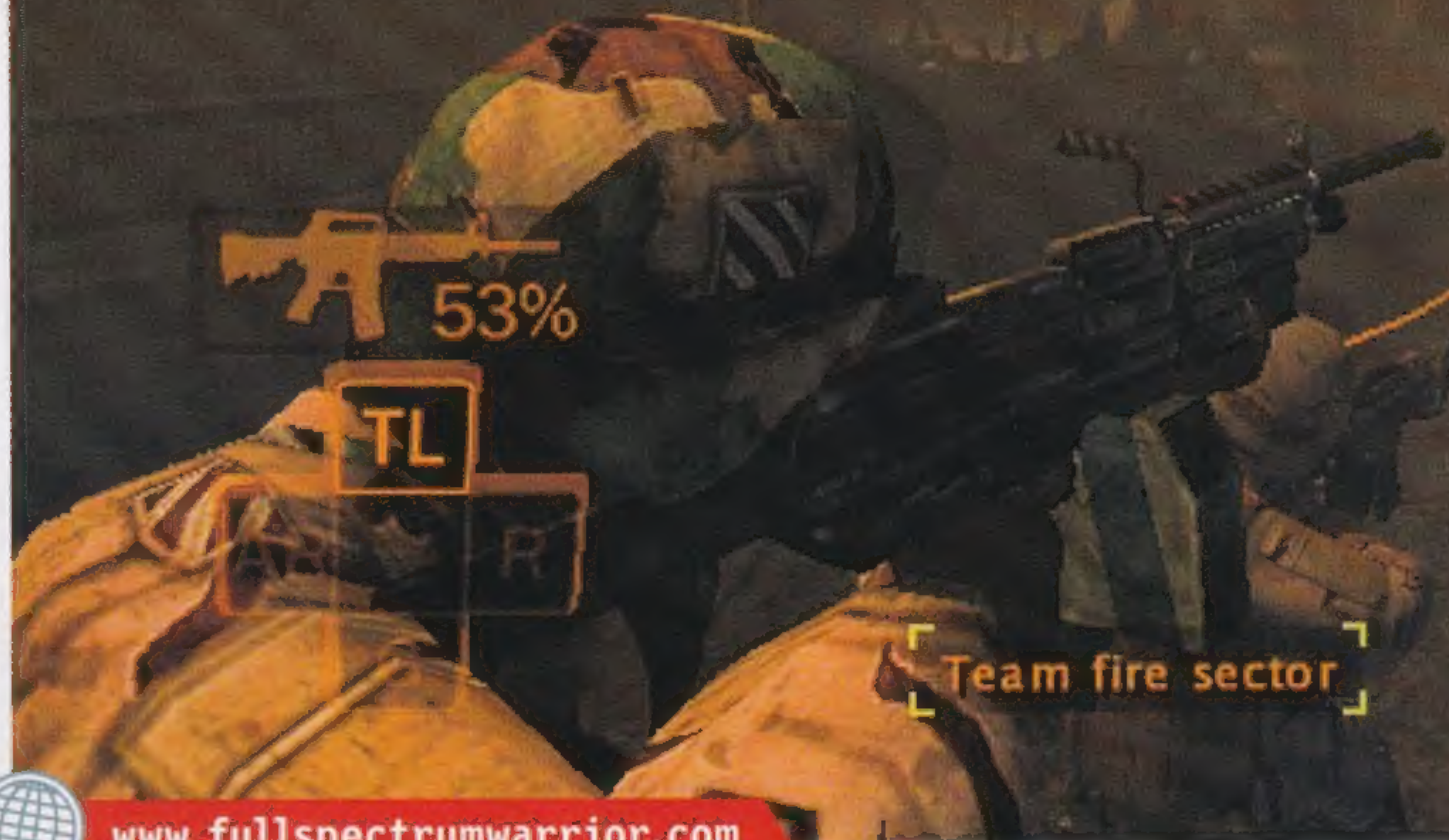


www.atlus.com

FSW PC - CO NOWEGO?

PC
XBX

O *Full Spectrum Warrior*, komercyjnej wersji programu szkoleniowego Armii Amerykańskiej, pisaliśmy już nie raz i nie dwa razy. Powracamy jednak doń, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o informacje dotyczące exclusive content wersji PC gry, odróżniającej ją in plus od wydanej już wersji pierwotnej - Xbox. Nowe w wersji PC są zaś dwie misje dodatkowe i - tu uwaga - tryb cooperative, pozwalający ukończyć całą kampanię single player z pomocą przyjaciół. Niestety nie wiemy, czy cooperative pozwoli drugiej osobie objąć dowodzenie nad oddziałem Bravo.



www.fullspectrumwarrior.com



PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

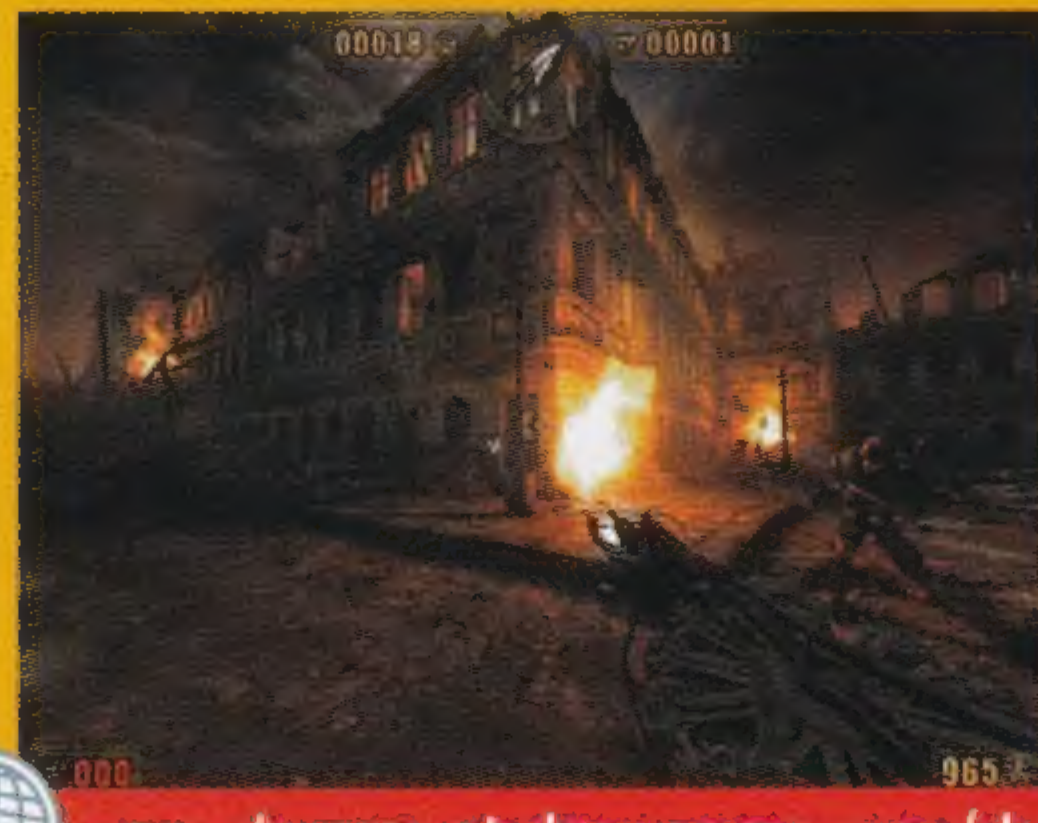
PC

Sukces rodzimego *Painkillera* nie zdziwił chyba tylko jego twórców - kierowane przez Adriana Chmielarza People Can Fly. Stąd też ich gotowość, by stworzyć ciąg dalszy historii człowieka, który poszedł do

diabła. W dodatku zatytułowanym wcale odpowiednio *Battle out of Hell* 10 nowych poziomów single player, nowi przeciwnicy (w tym także jeszcze więksi bossowie!) i nowa broń (np. miotacz ognia/karabin ma-

szynowy), a także dwa nowe tryby multiplayer, w tym piekielna mutacja popularnego Capture the Flag.

Battle out of Hell rozpocznie się zimą 2005 r.



www.dreamcatchergames.com/dci/painkiller/expansion.html

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA

znakomitego filmu animowanego pod tym samym tytułem, wydana zostanie już po Świętach.

© PC WindowsXP SP2 nie lubi gier. Problemy z Windows to nie nowina dla każdego, kto choć przez chwilę zmuszony być pracować z systemem

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA

operacyjnym stworzonym przez Microsoft. Dotąd jednak gry uruchamiane w tym środowisku nie miały większych problemów. Dotąd, czyli do chwili wydania Windows XP Service Pack 2, którego integralny firewall skutecznie blokuje

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA

porty wykorzystywane przez część gier. Problem zaś w tym, że nie chodzi tu o jakieś gry z dolnej półki, ale hity ostatnich miesięcy i tygodni. Zresztą, sprawdźcie sami, ile waszych ulubionych znalazło się na poniższej liście: *Star Trek StarFleet Command III*,

Medieval Total War, *Dead Man's Hand*, *MotoRacer 3*, *Unreal II*, *Unreal Tournament 2003*, *Unreal Tournament GoTY*, *StarCraft*, *Warcraft III: Reign of Chaos Collector's Edition*, *Serious Sam: The Second Encounter*, *Command & Conquer Generals*,

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA

VIRUS

COLIN MCRAE RALLY 5

Colin McRae, wciąż jeździ w WRC... wirtualnie. Już jesienią w sklepach pojawi się piąta inkarnacja najbardziej znanej symulacji rajdów WRC na PC - serii, która do tej pory sprzedawała się w 7 mln egzemplarzy na całym świecie - *Colin McRae Rally*. W niej m.in. nieliniowy tryb kariery, w którym gracz może stworzyć własnego kierowcę i stopniowo wspinać się po stopniach rajdowego rankingu: z amatora jeżdżącego seryjnie produkowanymi modelami awansuje na zawodowca startującego w rajdowych mistrzostwach świata. Oprócz tego pojawią się zupełnie nowe tryby gry, 4 zupełnie nowe samochody - w tym także Nissan, którym McRae startował w rajdzie Paryż-Dakar, oraz trasy w Niemczech. Zmodernizowaniu uległ silnik graficzny, unowocześniony zostanie system współzawodnictwa na odcinkach specjalnych. Zmianie poddany zostanie interfejs gry, dodany zostanie do niego także nowy pasek z poziomem uszkodzenia pojazdu.

Premiera gry pojawi się równocześnie na platformy PC i konsole PlayStation 2 oraz Xbox już w październiku. Czy zdoła pobić rodzimą Xpand Rally? Zobaczmy.



www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005

UNREAL W MIDWAY



www.epicgames.com



PC

XBOX

W dosyć nieoczekiwanym zwrocie akcji prawa wydawnicze do gier serii *Unreal Tournament* oraz xbokowego *Unreal Championship* przeszły z Atari na Midway. Decyzja tej wagi podjęta została przez Epic Games wskutek rozbieżności wizji przyszłości obydwu serii.

PS2

LOBO R.I.P.?

PS2

XBOX

Złe wieści dla najniegrzeczniejszego bohatera komiksów po tej stronie Andromedy. Złe, gdyż okazuje się, że projekt *Lobo* - shootera s.f. tworzonego przez Kemco - odłożony został na półeczkę i w najlepszym przypadku minie trochę czasu, nim ktoś zdecydowanie się go odkurzyć.

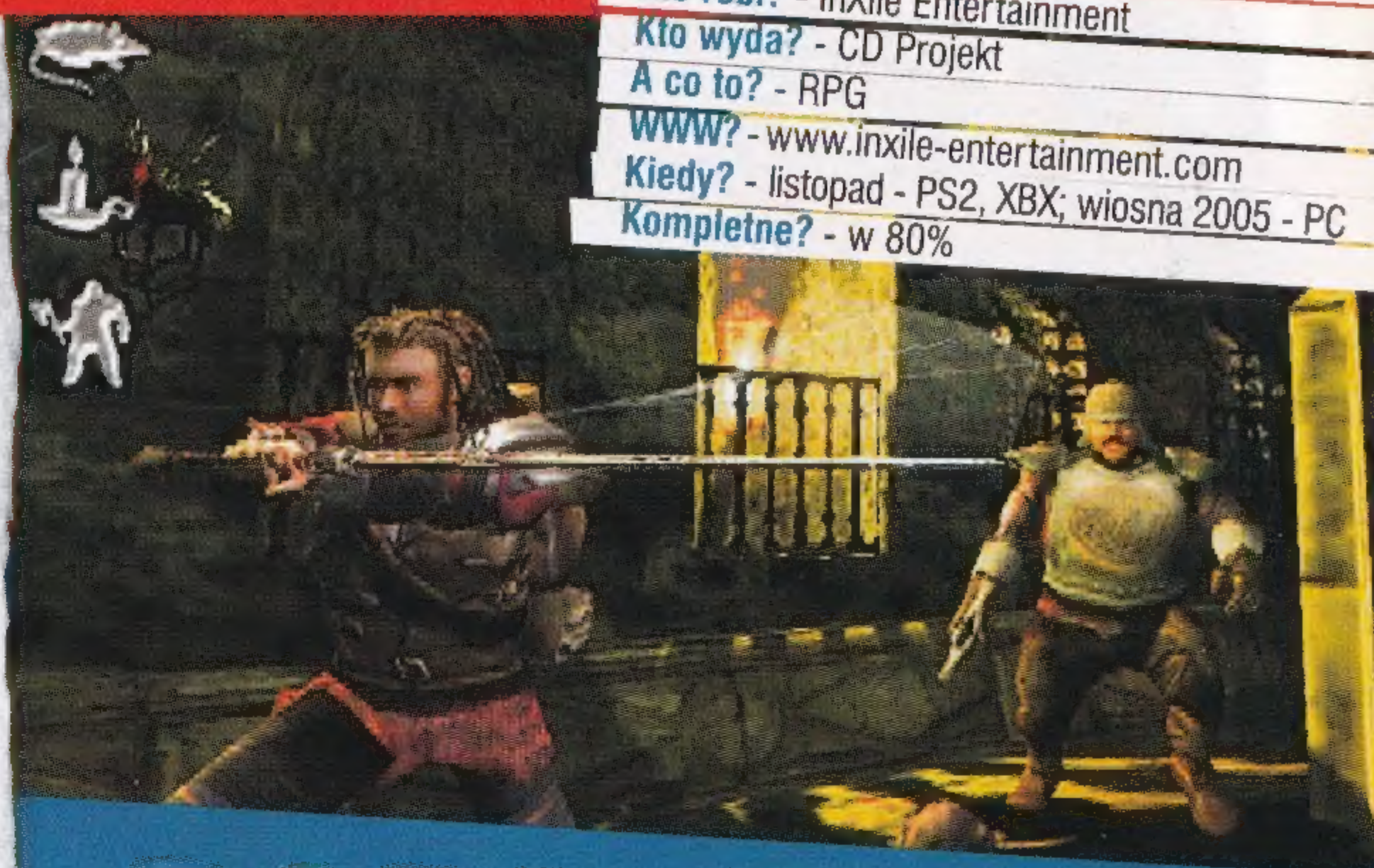


www.kemcogames.com

TWÓRCA FINAL FANTASY JAKO MIST WALKER

Hironobu Sakaguchi, niedawny dyrektor wykonawczy Square i współtwórca serii *Final Fantasy*, uruchomił własne studio - Mist Walker. I nie byłoby w tym wydarzeniu niczego nadzwyczajnego, gdyby nie równoległa informacja, że Mist Walker pracuje nie na jednym, lecz równocześnie nad dwoma role-playing. Jeśli Sakaguchi zdoła tchnąć w nie ducha *Final Fantasy*, o przyszłość Mist Walkera jesteśmy spokojni.

Ze jak? - Bard's Tale
Na co? - PC PS2 XBX
Kto robi? - InXile Entertainment
Kto wyda? - CD Projekt
A co to? - RPG
WWW? - www.inxile-entertainment.com
Kiedy? - listopad - PS2, XBX; wiosna 2005 - PC
Kompletne? - w 80%



BARD'S TALE

Wywodzący się z prehistorii tytuł *Bard's Tale* już wkrótce ponownie przedstawiony zostanie szerszej publiczności. To za sprawą Briana Fargo - jednego z dinosaurów branży, któremu zamarzył się remake jego starego hitu. I, dacie wiarę, beta gry potwierdziła, że rzeczywiście jest na co czekać i jest czym się eskcytować!

Bard's Tale to role-playing w wersji przystępnej także tym, którzy nigdy dotąd nie mieli okazji rozsmakować się w grach tego typu. Nie popełnijcie jednak błędu myląc *Bard's Tale* z hack'n'slashem w stylu *Baldur's Gate: Deadly Alliance*. Mimo podobnej oprawy (obydwie stworzone w oparciu o ten sam engine) *Bard's Tale* to role-playing o niewiarygodnej wręcz głębi, tyle że pozbawione widocznych tego przejawów w stylu setek charakterystyk. To nie jedyny przejaw niezwykłości gry. Innym jest całkowity anty-bohater - cyniczny Bard, który przez całe lata żył z pieśni „przyzwanie/odegnanie szcztura”. Ta, aplikowana we właściwy sposób w pobliżu karczmi i zajazdów zapewniała mu przychylność (kęs strawy i miękkie coś pod głowę) biuściastych kelnerów. Nic tedy dziwnego, że Bard odpowiada na zew przygody w jedyny właściwy sposób - wyruszając w kierunku zupełnie przeciwnym do wskazanego. Naturalnie nie umknie przeznaczeniu i już wkrótce on i jego drużyna (niety-powa - złożona z postaci przywołanym magią pieśni) ratować będzie świat.

Atutem nie do przecenienia w *Bard's Tale* jest... humor, którym skrzą się dialogi i cechuje sytuacje. Dość będzie powiedzieć, że Bardem w grze jest Cary Elwes - Robin Hood z „Facetów w rajtuzach”. Warto też wspomnieć na system dialogów. Zupełnie inaczej niż w klasycznych przygodówkach, pozwala jedynie wybrać „temperaturę” wypowiedzi - faktyczna treść pozostaje zaś dla gracza tajemnicą aż do chwili faktycznego wybrzmienia słów!

Premiera *Bard's Tale* - na PS2 i XBX na Święta, na PC - w przyszłym roku.



SLYSZĄŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZĄŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ●

Command & Conquer Generals Zero Hour, Earth & Beyond, Need for Speed Hot Pursuit 2, SimCity 4, Freedom Force, NBA Live 2000, Star Wars Knights of the Old Republic, Age of Empires II: Age of Kings, Combat Flight Simulator 3, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield Red Storm, Max Payne

2: The Fall of Max Payne, NASCAR Racing 2003, Tribes 2, Midnight Outlaw: Illegal Street Drag, Roller Coaster Factory v3.0, Elite Forces Vietnam: Special Assignment 2 oraz Command & Conquer Red Alert 2.

www.windows.com

SLYSZĄŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZĄŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ●

Activate 2004

Gorące premiery w gorącej Barcelonie

DRUGI dystrybutor gier komputerowych na świecie, firma Activision, dostrzegła wreszcie, że poza Wielką Brytanią i Stanami Zjednoczonymi wirtualna rozrywka sprzedaje się również w innych krajach. Dlatego też coroczna impreza Activate, prezentująca najnowsze gry firmy przedstawicielom prasy i lokalnym dystrybutorom (w Polsce jest to firma LEM) odbyła się po raz pierwszy poza Anglią, w przepięknej gorącej Barcelonie. Choć podczas imprezy nie pokazano żadnej produkcji, która wcześniej nie byłaby prezentowana choćby na targach E3, warto było przyjrzeć się temu, jak przebiegają prace nad kilkoma tytułami mającymi szansę stać się kolejnymi „Numerami Jeden” na listach sprzedaży. Oto wybrane przez nas tytuły rokujące najlepiej spośród kilkunastu pokazywanych podczas imprezy produkcji.

Że jak? - Rome: Total War
Na co? - PC
Kto robi? - Creative Assembly
A co to? - strategia
Kiedy? - wrzesień 2004

ROME — TOTAL WAR —

Już za kilka tygodni dostaniemy od dawna oczekiwaną, kolejną grę z cyklu *Total War*. Podczas Activate 04 twórcy gry pokazali jej element, którego wcześniej jeszcze nie prezentowano – wygląd fragmentu tury. Dla przypomnienia - gry z cyklu *Total War* łączą tury zarządzanie imperium i określanie strategicznego kierunku rozwoju z bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Moduł tury w *Rome* wygląda zupełnie inaczej niż we wcześniejszych grach - teraz przypomina rozwiązania znane z serii *Civilization*, czyli koncentruje się przede wszystkim na miastach i armiach, a nie prowincjach. Wygląda na to, że takie rozwiązanie ułatwi rozgrywkę - trudno tylko powiedzieć, jak zareagują na nie starzy fani serii. Niespodzianek nie będzie na pewno w części rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Ten element gry wygląda fenomenalnie - wszystko dzięki „silniczowi”, który jest w tej części gry w pełni trójwymiarowy, a jednocześnie pozwala na wyświetlenie nawet kilku tysięcy żołnierzy na jednym ekranie. Strategie to również gry, jakie można oceniać po ujrzeniu ich w całości - po wielu godzinach zabawy, ale graficzny przepych *Rome* i wysoki poziom poprzednich części serii *Total War* sugerują, że i tym razem strategów czeka prawdziwa uczta.



Że jak? - Mercenaries
Na co? - PS2, Xbox
Kto robi? - LucasArts
A co to? - akcja
Kiedy? - luty 2005

MERCENARIES

Po sukcesie *Grand Theft Auto* modne stało się tworzenie gier, które oferują podobną jak tam swobodę - tyle tylko, że w innym środowisku. *Mercenaries* to kolejna z takich produkcji, tym razem opisywana (oczywiście nieoficjalnie) jako *GTA* na wojnie. Gracz przejmuje kontrolę nad oddziałem najemników wynajętych po to, by złapać 52 przywódców puczu wojskowego. Ten wybuch w bliżej nieokreślonej, aczkolwiek niedalekiej przyszłości w Północnej Korei. Atutem gry jest to, że tylko w zarysie definiuje ona misję, jakie będziesz wykonywał - dostajesz cele do wykonania, natomiast sposób ich realizacji zależy tylko od ciebie. Swobodę rozgrywki zapewnia kilka mechanizmów - powodują one, że rozwój wydarzeń rzeczywiście

zależy od pomysłowości gracza, w tym model fizyki Havok, dzięki któremu obiekty występujące w środowisku gry zachowują tak jak w rzeczywistości (mówiąc krótko pojazdy eksplodują, a budynki zawalają się), oraz system frakcji określający, jak poszczególne stronnictwa (m.in. armia Chin, rosyjska mafia) reagują na pojawienie się gracza i uzależniają to, od jego wcześniejszych zachowań. Podczas oceniania gier tego typu trzeba je dostać w całości, dopiero wtedy bowiem widać, jaka jest swoboda działań gracza. Poszczególne misje pokazywane na Activate jednak (i wcześniej na E3) pozwalają oczekiwać, że twórcy *Mercenaries* spełnią (nieoficjalne) obietnice. Na tę grę warto czekać!



The MOVIES

Że jak? - The Movies
Na co? - PC, PS2, GameCube, Xbox
Kto robi? - Lionhead
A co to? - sim
Kiedy? - 2005

Legenda branży gier komputerowych, Peter Molyneux, pokazuje *The Movies* już od kilkunastu miesięcy i mówi szczerze tylko ci, którzy uważnie śledzą rozwój prac nad tym tytułem, są w stanie wyłapać różnice pomiędzy kolejnymi prezentacjami. Niezależnie jednak od tego *The Movies* to gra, która wciąż wygląda bardzo obiecująco i może zdobyć niemałą popularność. To, co zwraca uwagę na obecnym etapie prac, to duża swoboda w tworzeniu własnych filmów (które można będzie umieszczać na oficjalnej stronie *The Movies*, poddając je opiniom Internautów) oraz spory ładunek humoru zawarty zarówno w animacjach filmowych, jak i w tym, co dzieje się poza planem (np. zachowanie pijanych gwiazd). Peter Molyneux zapowiada, że jego zespół nie ma żadnej

litości dla Hollywood i zamierza żartować z całej „ciemnej” strony filmowego światka - kłopotów alkoholowych,



Że jak? - X-Men Legends
Na co? - PS2, Xbox, GameCube
Kto robi? - Raven
A co to? - action-RPG
Kiedy? - październik 2004

X-MEN LEGENDS

Ostatnimi czasy superbohaterowie przeżywają prawdziwy renesans popularności zarówno w kinach (na ekrany trafiły właśnie filmy *Spider-Man 2* i *Catwoman*, w produkcji znajdują się *Superman* i *Batman*), jak i na ekranach komputerów/konsol. X-Men Legends to produkcja o tyle nietypowa, że nie bazuje bezpośrednio na żadnej filmowej licencji, a na dodatek jest grą łączącą elementy akcji i RPG. Zasady rozgrywki w X-Men: Legends najlepiej byłoby opisać mówiąc, że jest to *Baldur's Gate: Dark Alliance* lub *Champions of Norrath*, z członkami drużyny X-Men. Na ekranie przez cały czas widzisz całą czteroosobową drużynę (sam sterujesz tylko jedną postacią, pozostałymi herosami kieruje zaś komputer). Akcję obserwujesz z kamery zawieszonej nad drużyną, a zabawa polega przede wszystkim na walce z przeciwnikami i rozwiązywaniu prostych zagadek logicznych. Ważnym elementem gry ma być korzystanie z supermocy bohaterów, w związku z czym sam będziesz musiał określić to, jakich mutantów weźmiesz ze sobą do walki (do wyboru będzie 15 postaci znanych z komiksu). Poza trybem dla jednego gracza

czeka nas również kilka trybów do gry dla maksimum czterech graczy, w tym możliwość przejścia w grupie całej fabuły!!!



Że jak? - Star Wars KotOR II: The Sith Lords
Na co? - PC, Xbox
Kto robi? - Obsidian
A co to? - RPG
Kiedy? - grudzień 2004

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords to dość przydługi tytuł kolejnej części RPG, osadzonego w świecie Gwiezdnych Wojen. Zmienił się jego developer (tym razem nad grą pracuje studio Obsidian), jednak nie wpłynęło to w znacznym stopniu na charakter gry. *The Sith Lords* to typowa kontynuacja - gra, która ma być po prostu większa i ładniejsza od oryginału. Podczas Activate 04 pokazano fragment gry, który spełnia w zupełności te zamierzenia - modele postaci i lokacje wyglądają wyraźnie lepiej niż w poprzedniej części, pokazano nowe bronie i niektóre z nowych mocy Jedi. Fabularną ciekawostką jest to, że *The Sith Lords* zaczynasz już jako rycerz Jedi, ale wciąż od decyzji, jakie podejmiesz w trakcie gry, zależy to, czy przejdziesz na jasną czy ciemną stronę Mocy. Kolejny pewniak? Na to wygląda!



Że jak? - Call Of Duty
Na co? - PC, PS2, Xbox, GameCube
Kto robi? - Infinity Ward/Spark
A co to? - FPS
Kiedy? - jesień/zima 2004

CALL OF DUTY

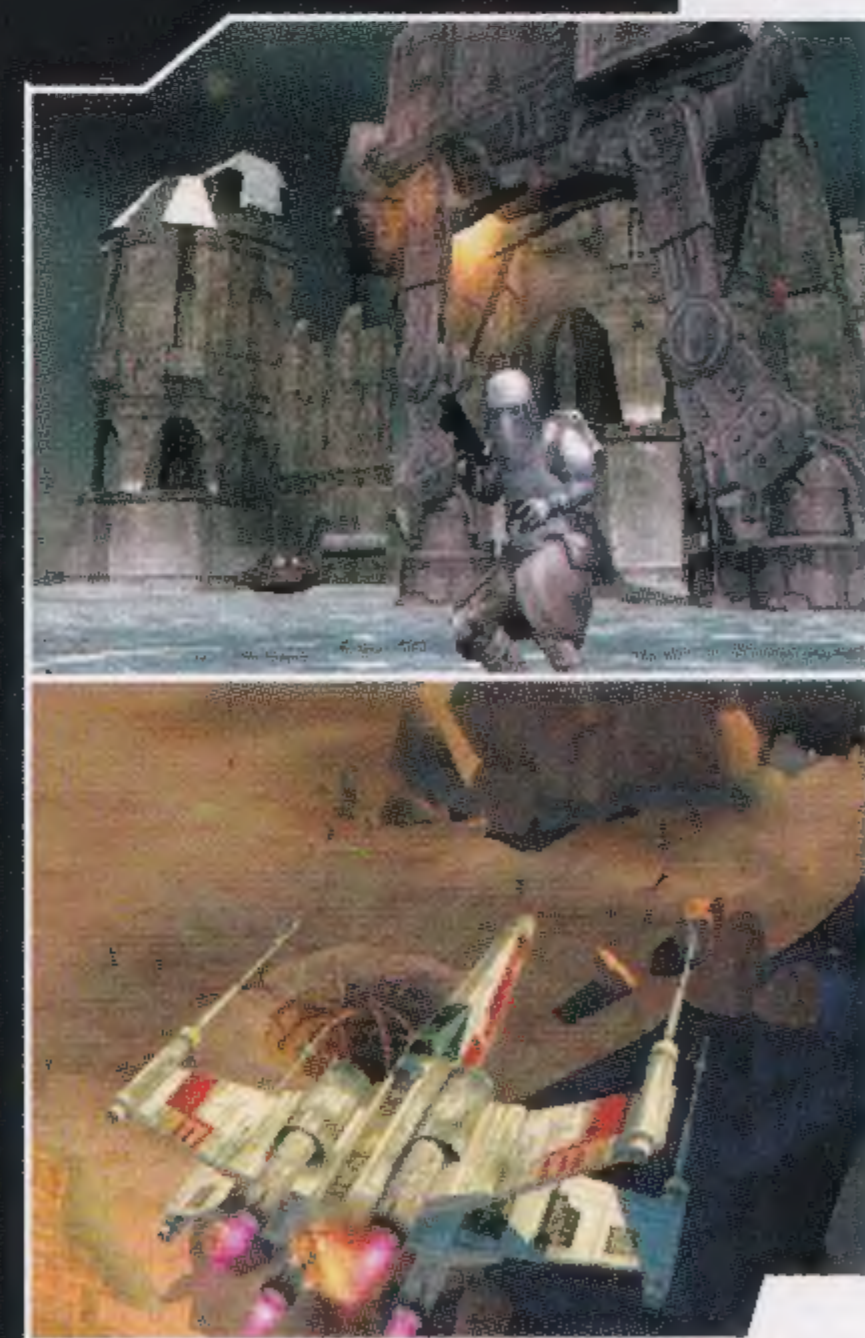
Również fani II wojny światowej mogli znaleźć na Activate 04 coś dla siebie i to niezależnie do platformy sprzętowej, jaką preferują. Pokazano *Call Of Duty: United Offensive*, czyli dodatek do rewelacyjnego PC-towego FPS, oraz *Call Of Duty: Finest Hour*, konsolową wersję gry dostosowaną do sterowania joypadem, z przygotowanymi specjalnie na tę okazję poziomami. Tutaj akurat wiadomo, czego się spodziewać. Posiadacze komputerów osobistych otrzymają 10 nowych poziomów do gry w pojedynkę i 10 map do gry w Sieci, kilka nowych broni i trybów multiplayera. Konsolowcy będą mieli okazję zobaczyć, czym tak bardzo się ekscytowali PC-towcy kilka miesięcy temu, choć frajda płynąca z zabawy zależeć będzie przede wszystkim od tego, jak dobrze uda się dostosować sterowanie do ograniczeń konsolowych kontrolerów i jakie poziomy znajdują się w *Finest Hour*. Tak czy owak nie sposób nie czekać na tę produkcję - pierwsza część *Call Of Duty* odebrała palme pierwszeństwa utytułowanej serii *Medal Of Honor*. Jeśli tak wysoki poziom zostanie utrzymany, od gry trudno się będzie oderwać.



Że jak? - Star Wars: Battlefront
Na co? - PC, PS2, Xbox
Kto robi? - LucasArts
A co to? - FPS
Kiedy? - wrzesień 2004

STAR WARS BATTLEFRONT

Już tylko kilka tygodni dzieli nas od premiery sieciowego FPS-a *Star Wars: Battlefront*, który może zdeklasować wszystkie dotychczasowe produkcje tego typu. No, bo pomyślcie sami - jeśli gra będzie równie udana jak *Battlefield: Vietnam* czy *Unreal Tournament 2004*, to biorąc pod uwagę jej tematykę, jest to murowany hit. Któż bowiem odrzuciłby możliwość wzięcia udziału w futurystycznych bitwach znanych z najbardziej popularnej na świecie sagi science fiction? Bitwy o Hoth, Yavin, Tatooine czy Naboo to tylko część atrakcji przygotowanych przez twórców tytułu. Łącznie gra będzie zawierać 15 map nawiązujących do zbrojnych potyczek ze wszystkich części Gwiezdnych Wojen - piętnaście pojazdów, dwadzieścia rodzajów jednostek oraz wiele trybów multiplayer (dla 32 graczy na konsolach i 64 na PC), w tym strategiczny Conquest Mode, w którym ważna będzie kolejność toczonych batalii. Nie zapomniano również o graczach bawiących się w pojedynkę, którzy otrzymają dwie kampanie rozgrywane solo oraz kilka trybów treningowych.



Masz wirusa w kompu
napisz do nas virus@wroc.ba

I INNI...

Podczas Activate 04 pokazano również kilka innych tytułów - *SHARK TALE*, grę bazującą na filmie *SHREK*; *LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS*, czyli odpowiedź na hegemonię *HARRY'EGO POTTERA* oraz konsolową wersję *DOOMA 3*. TRZY INNE PREZENTACJE BYŁY IDENTYCZNE JAK NA TARGACH E3, A DOTYCZYŁY GIER *T.H.U.G. 2*, *VAMPIRE: THE MASQUERADE-BLOODLINES* ORAZ *STAR WARS REPUBLIC COMMANDO*.

MYST IV REVELATION

Pierwsza część serii *Myst* to jednocześnie najbardziej popularna gra przygodowa w historii, jak również tytuł, który jak żaden inny podzielił fanów tego gatunku. Już wkrótce, prawie dokładnie dziesięć lat od ukazania się oryginału, będziemy mogli zagrać w czwartą i jak zapowiadają twórcy - najlepszą część serii – *Myst IV: Revelation*.



PRZEZ

te dziesięć lat jednak wiele się zmieniło i to, co w chwili premiery pierwszego *Mysta* było rewolucją, w tym czasie spowszedniało i stało się czymś normalnym i niebudzącym niemal żadnych emocji. Rand i Robyn Miller, bracia będący twórcami całego cyklu, mieli zresztą niebawem szcześnie - znaleźli się bowiem w odpowiednim miejscu (w branży gier komputerowych), w odpowiednim czasie (u progu technologicznego przełomu).

Uważaj na prawa

PRZED ROZPOCZĘCIEM PRAC NAD MYSTEM OBAJ ZAJMOWALI SIĘ INTERAKTYWNYMI KSIĄŻKAMI DLA DZIECI, NISKOBUDŻETOWYMI PRODUKCJAMI KĄCĄCYMI WALORY EDUKACYJNE Z KOLOROWĄ GRAFIKĄ. Jedną z takich gier była *Cosmic Osmo*, która

wykorzystywała mało wówczas popularny, dostępny właściwie wyłącznie największym fascynatom technologii komputerowych, napęd CD. Ponieważ w pierwszej połowie lat 90. niewiele osób miało doświadczenie w pracy z tym nośnikiem, właśnie do braci Miller zgłosiła się firma Sunsoft i zaproponowała im stworzenie gry, wykorzystującej możliwości napędów CD i przeznaczoną dla dorosłych. **WE DŁUG PIERWOTNYCH ZAŁOŻEN, GRA MIAŁA SIĘ UKAZAĆ NA KONSOLI SUPER NINTENDO, KTÓRA MIAŁA SIĘ WŁASNIE WZBOGACIĆ O ZEWNĘTRZNY NAPĘD CD.** Millerowie przygotowali dla Sunsoftu projekt gry, pod względem fabuły bazujący na jednym z ich starych pomysłów - wcześniej niewykorzystanych, a teraz zmodyfikowanych z myślą o dorosłym odbiorcy. Na jego podstawie otrzymali oni 400 tysięcy dolarów budżetu - to bardzo dużo jak na ówczesne czasy. Ponieważ Sunsoft było zainteresowane wydaniem gry wyłącznie na konsole, zabezpieczyło jedynie prawa autorskie związane z tą platformą, pozostawiając zyski z ewentualnych konwersji na komputery domowe w całości braciom Miller.

To był ogromny błąd. Niedługo potem, mniej więcej w połowie prac nad grą, firma Nintendo wycofała się z planów wypuszczenia na rynek czynnika CD. **BYŁO JASNE, ŻE MYST UKAŻE SIĘ WYŁĄCZNIE NA PC-TACH I KOMPUTERACH FIRMY APPLE.** Tak też się stało, a gra szybko odniosła niesamowity sukces. Dlaczego? Przede wszystkim dlatego, że była pierwszą interaktywną produkcją, jaka unaoctniła wielką rewolucję w związku z wykorzystaniem napędu CD. *Myst* wcale nie było pierwszą grą, jaka się ukazała na CD-ku, była jednak pierwszą, która rzeczywiście korzystała z możliwości tego nośnika. We wcześniejszych tytułach nieporównywalnie większa w stosunku do dyskiecie pojemność kompaktów spoczywała w ten sposób, że umieszczano na nich digitalizowane filmy rozpoczynające i kończące grę. Poza tym, były to produkcje trudne dla „nie-graczy” i wymagające świetnego opanowania myszki. Tytuły, w

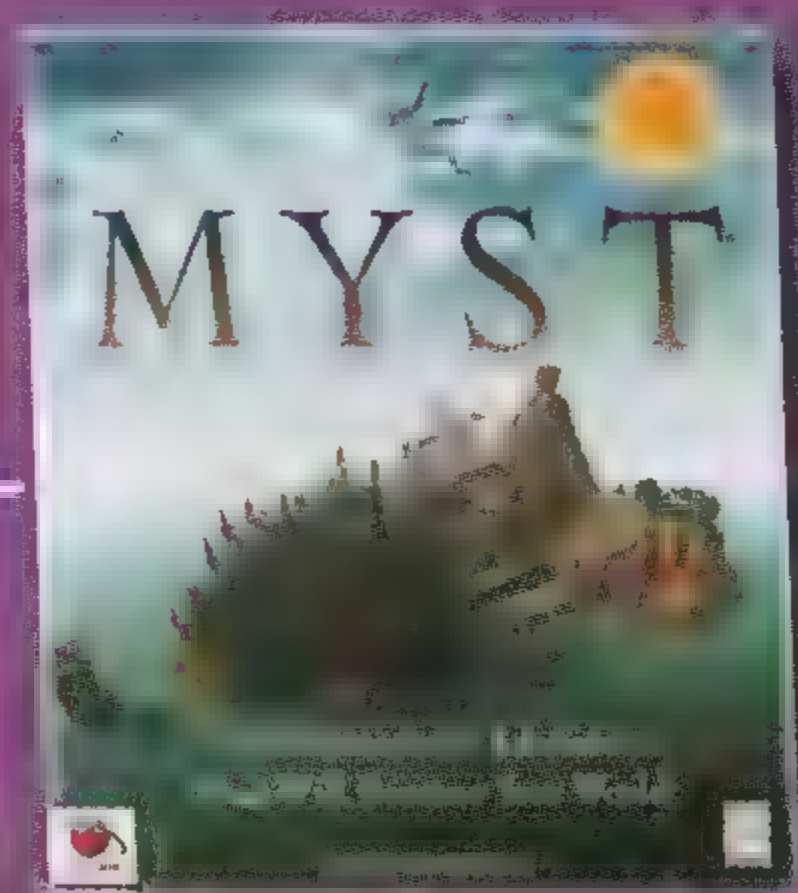
Saga Myst

Do tej pory ukazały się cztery gry nawiązujące do świata *Myst*, a saga ta liczy już sobie niemal 10 lat.

Myst

CYAN PRODUCTIONS, 1993

Pierwsza gra z cyklu dokonała całkowitej rewolucji w gatunku gier przygodowych. Wydana pierw w Macintoshu (oficjalna data premiery to 24 września 1993 roku), a potem przeniesiona na PC wykorzystywała dopiero zdobywający popularność nośnik danych - płyty CD. Twórcy gry, bracia Miller wykreowali niesamowite uniwersum, który można było samodzielnie odkryć, zbadać i opisać, nie obawiając się śmierci i upływającego czasu. A było co odkrywać - *Myst* to świat nierozdzielnie związany z historią Atrusa, jednego z jego twórców (od pierwszej części gry nieodmiennie w jego postać wciela się Rand Miller). Pierwsza część cyklu opowiada o dwóch braciach - Sirrusie i Achenarze, synach Artusa uwięzionych w magicznych księgach ojca...



Riven: Sequel to Myst

CYAN PRODUCTIONS, 1997

Kontynuacja *Mysta* i zdecydowanie najtrudniejszą część serii, wypełniona po brzegi serią skomplikowanych zagadek, przy których nie jeden z graczy kompletnie się wyłożył. Tym razem Atrus nie ma kłopotów z synami i żoną porwaną przez... jego ojca, Gehna. Celem gracza jest uwolnienie ukochanej i uwięzienie własnego ojca w jednej z ksiąg światów. *Riven* to raczej odcinanie kuponów od popularności *Mysta*, gra mniej udana, frustrująco trudna i dość krótka - pod warunkiem że masz pod ręką solution.



Myst III: Exile

PRESTO STUDIOS, 2001

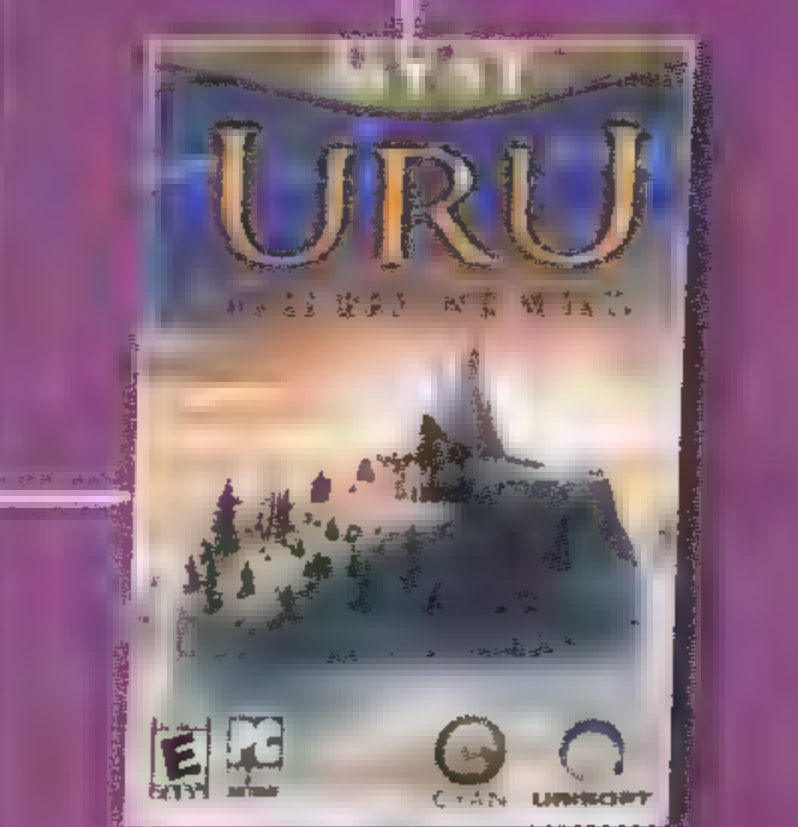
Powrót do tego, co uczyniło serię jednym z najlepiej sprzedających się tytułów w historii gier komputerowych - fantastycznych, nieprawdopodobnie pięknych światów. Choć tym razem fabuła jest dużo prostsza niż w poprzednich grach (*Artus* i jego żona *Catherina* stają w niej naprzeciwko *Saavedro*, zagranego przez nominowanego do Oscara aktora *Brada Dourif*), gra wygląda zjawiskowo i podobnie jak w pierwszej części cyklu, możesz spędzić sporo czasu po prostu, podziwiając fotorealistyczne, a jednocześnie surrealistyczne niczym obrazy Daliego lokacje.



Uru: Ages Beyond Myst

CYAN PRODUCTIONS, 2003

Eksperyment - gra osadzona w świecie *Myst* i ukazująca akcję z perspektywy trzeciej osoby, z całkowitą swobodą ruchów i przeznaczonym do gry przez Internet trybem online. Eksperyment ten udał się połowicznie, bowiem o ile część gry przeznaczona dla jednego gracza to ciekawa, choć krótka, przygodówka, tak moduł przeznaczony dla wielu graczy okazał się niewypałem, który nigdy tak naprawdę nie ruszył na dobre z miejsca i ostatecznie po kilku miesiącach od daty premiery gry został definitywnie zakończony.



Myst IV: Revelations

UBI SOFT MONTREAL, 2004

Najnowsza część sagi zapowiadana na wrzesień 2004 roku. Zdecydowanie najpiękniejsza i jak się wydaje - najbardziej grywalna ze wszystkich.

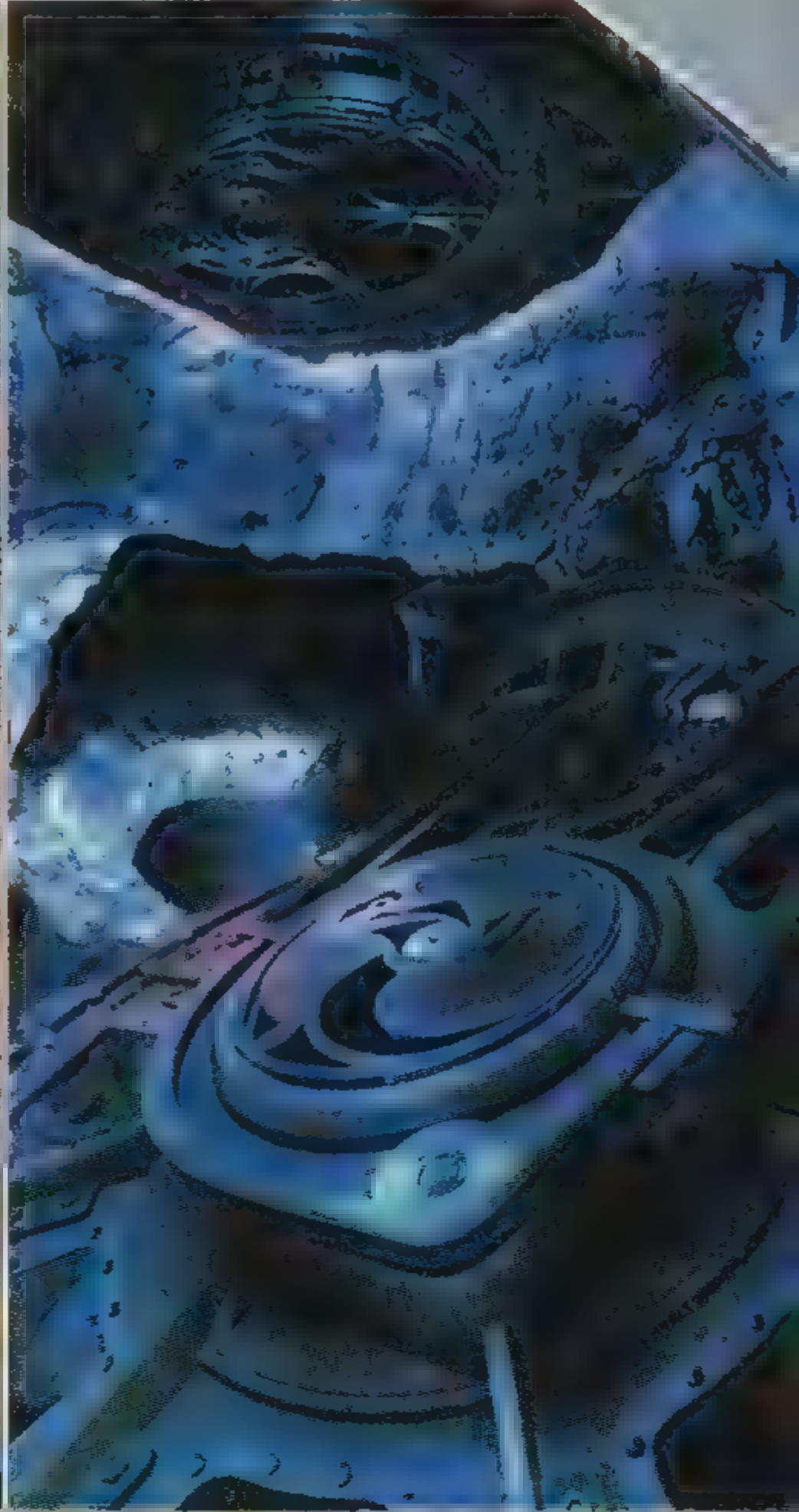


Tytuły, w których można było zginąć. Tymczasem *Myst* było wirtualnym światem, bogatym i obszernym właśnie dzięki megabajtom zapakowanym na srebrną płytkę, a jednocześnie takim, w którym nie było limitów czasowych – właściwie nie można było w nim zginąć, a gracz sam określał tempo, w jakim badał to nieznanne fantastyczne miejsce. **DZIĘKI TEMU GRĄ ZAINTERESOWALI SIĘ TAKŻE „POWAŻNI” DOROŚLI LUDZIE, KTÓRYCH STAC BYŁO NA CZYTNIKI CD.** Dzięki *Mystowi* udowadniali oni znajomym, co może nowe urządzenie. Ponadto spędzali czas przy interaktywnym dziele braci Miller, nie mając poczucia, że „marnują czas na jakieś głupie gierki dla małolátów”. To był strzał w dziesiątkę. Dosłownie. Szacuje się, że do chwili obecnej sprzedano 10 milionów egzemplarzy pierwszego *Mysta* – w branży gier komputerowych jedynie seria *The Sims* może się pochwalić równie dużym powodzeniem.

Dream team


To jednak już przeszłość. Od czasu premiery *Mysta* pojawiły się już dwie kontynuacje tej gry, reedycja oryginalnej pierwszej części cyklu, z grafiką zrealizowaną w pełnym 3D, oraz *Uru: Ages Beyond Myst*, produkcja osadzona w świecie braci Miller, ale wyraźnie różniąca od pozostałych tytułów serii – z inną fabułą i diametralnie różnym sposobem przedstawiania świata. **ŻADNA Z TYCH GIER NIE POWTÓRZYŁA SUKCESU ORYGINAŁU, ŻADNA TEŻ NIE UCHWYCIŁA ESENCJI TEGO, CO CZYNIŁO TĘ GRĘ TAK WYJĄTKOWĄ.** Zespół pracujący nad *Myst IV: Revelations* jednak ma ambicję zmiany tego stanu rzeczy. Choć trudno oczekiwać, by trafiła się nam kolejna technologiczna rewolucja – to, co pokazano europejskim dziennikarzom podczas paryskiej prezentacji aktualnej wersji kodu gry świadczy, że ten ambitny cel być może uda się mimo wszystko osiągnąć. Nawet jeśli *Revelation* nie okaże się dla gatunku przygodówek grą tak ważną jak pierwsze *Myst* i tak już w chwili obecnej zapowiada się na dopracowaną, interesującą produkcję, która przypadnie do gustu zarówno weteranom cyklu, jak i nowym graczom.

OSOBA, KTÓRA TRZYMA PIECZĘ NAD PROJEKTEM, JEST SAM RAND MILLER - BIERZE ON W NIM RÓWNIĘŻ UDZIAŁ JAKO AKTOR, PO RAZ KOLEJNY WCIELAJĄC SIĘ W ROLĘ ATRUSA. Mimo że Miller sam bezpośrednio nie bierze udziału w tworzeniu gry, jej producent, Didier Lord, cały czas jest z nim w kontakcie – zbiera opinie i uwagi, prezentuje kolejne fragmenty do oceny. Ważne postacie grupy pracującej nad grą wchodzi także Mary de Marle pisarka fantasy, autorka fabuły do trzeciej, a teraz także czwartej części *Mysta*, Jack Wall, autor muzyki do *Myst III: Exile*. Jak twierdzi Lord „największy wkład w powstanie *Mysta IV* włożyli gracze, uczestnicy forów internetowych, osoby odwiedzające strony WWW poświęcone grze. To właśnie ich spytaliśmy, jakie zmiany chcieliby zobaczyć w najnowszej części serii, które pomysły się nie sprawdziły, a co należałoby do *Mysta* dodać. To było dla nas najważniejsze źródło inspiracji i mam nadzieję, że nie zawiedzieni fanów”. O czym najczęściej mówili gracze? Przede wszystkim wskazywali na dwa podstawowe problemy trapiące poprzednie odsłony *Mysta* – po pierwsze gra była ich zdaniem zbyt trudna, mało kornu udało się ją ukończyć, po drugie zaś, chociaż bezsprzecznie piękne i efektowne, lokacje poprzednich części były – zdaniem internautów – puste, pozbawione życia.



„Kto pyta, nie błądzi...”

Pierwszy z tych problemów ma rozwiązać sprytny system wskazówek, udzielanych graczowi wraz z rozwojem wydarzeń i bazujący na dwóch przedmiotach pochodzących wprost ze świata gry. Wkrótce po rozpoczęciu zabawy w jednym z pomieszczeń (w wygasłym kominku) gracz znajduje magiczny amulet należący do Yeeshy, córki Atrusa, siostry Sirrusa i Achenara (patrz ramka: Rodzinka z przeszłością). To pierwszy z przedmiotów ułatwiających rozgrywkę. Ponieważ Yeeshy była mocno przywiązana do amuletu, zapisały się w nim jej wspomnienia i emocje. **W TAKIE ROZGRYWKI, KIEDY GRACZ ZBLIŻA SIĘ DO MIEJSCA WAŻNEGO DLA FABUŁY LUB TEŻ STAJE PRZED ZAGADKĄ, KTÓRĄ NALEŻY ROZWIĄZAĆ, BY POPCHNĄĆ AKCJĘ DO PRZODU, AMULET ZACZYNA EMITOWAĆ DELIKATNE ŚWIATŁO. Można go wtedy użyć i tym samym odtworzyć wspomnienia dziewczynki. Krótki filmik, w którym znajdują się odpowiedzi, co należy wykonać. Między innymi właśnie dzięki tym podpowiedziom łączna długość materiału filmowego nagranego na potrzeby *Revelation* jest większa niż długość filmów wszystkich wcześniejszych części razem wziętych!!!**

Graczom, którzy zjedli zęby na przygodówkach z cyklu *Myst*, dyskretnie aluzyjne wskazówki z amuletu Yeeshy powinny wystarczyć do ukończenia *Revelation*. Nawet jednak najlepszym brakuje czasem pomysłów, a twórcy czwartego *Mysta* chcą, by gra była atrakcyjna również dla nowych graczy. Z myślą o nich wprowadzono do gry również drugi system pomocy, bardziej szczegółowy i udzielający niemal gotowych odpowiedzi, w formie mapy świata, w którym toczy się akcja tytułu. Na niej zaznaczone są odgadnięte przez gracza zagadki lub też punkty kluczowe – wystarczy na nich kliknąć, by przeczytać wskazówkę sugerującą, co w danym miejscu należy zrobić. Aby jednak nie psuć zabawy tym, którzy chcą tylko, by program popchnął ich w odpowiednim kierunku, a nie przedstawiał całej rozwiązania problemu, w każdym z punktów kluczowych wskazówki podzielony są na trzy poziomy – od najbardziej ogólnych do bardziej szczegółowych; odkrywają się one sukcesywnie. **ZA KAŻDYM RAZEM GRACZ MUSI POTWIERDZIĆ, ŻE CHCE PRZECZYTAĆ PODPOWIEDZ, A DO SAMODZIELNEJ GRY MA MOTYWOWAĆ TO, ŻE W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, JAK CZĘSTO KORZYSTA Z SYSTEMU POMOCY, ZMIENIA SIĘ ZAKOŃCZENIE GRY.** Na szczęście tylko w nieznacznym stopniu. 



Gry z Montrealu

Firma Ubi Soft, dzięki kilku świetnym premierom z roku 2003, wróciła do czołówki dystrybutorów gier komputerowych, a jej studio developorskie Ubi Soft Montreal wyrobiło sobie markę zespołu, który potrafi odświeżyć każdą legendę (*Prince Of Persia*, *Rainbow Six*) i wzbogacić ją o nowatorskie oraz oryginalne pomysły. W chwili obecnej zespół z Montrealu, poza grą *Myst IV*, pracuje także nad produkcjami, takimi jak *Prince Of Persia 2* i *FarCry Instincts* (znany z PC-tów *FarCry* w wersji na konsole).

UBISOFT



To żyje!

Problem drugi - puste i pozbawione życia lokacje - również zostanie rozwiązany w *Myst IV: Revelations*. Stanie się tak za sprawą nowego silniczka graficznego o nazwie... **ALIVE** (żwy). Podobnie jak i w poprzednich częściach *Mysta*, również w czwartej grze będzie się przemieszczać po wyrenderowanych wcześniej, przygotowanych przez grafików dwuwymiarowych lokacjach, **NOWY ENGINE JEDNAK POTRAFI NAKOŹYĆ NA TEN PŁASKI OBRAZ 15 WARSZT ANIMACJI WIDEO, KTÓRE OŻYWIĄJĄ ŚWIAT GRZY, ZAPEKNIĄJĄ GO EGZOTYCZNYMI ROŚLINOŻERCAMI, PRZEMYKAJĄCYMI W CIENIU DRZEW, LUB TEŻ LATAJĄCYMI RYBAMI, KTÓRE WYSKAKUJĄ SPOD POWIERZCHNI WODY W POBLIŻU WRAKU STATKU** (pamiętanego na pewno z pierwszej części gry). Siłą cyklu zawsze były właśnie lokacje, fantastyczne, bajkowe światy, zupełnie inne od tego, co otacza nas na co dzień. Wiele graczy traktowało zabawę z *Mystem* właśnie jako ucieczkę od szarej rzeczywistości, wyprawę w niezwykłe. System **ALIVE** wzbogaca te krainy o mnóstwo szczegółów, drobiazgów, jakie czynią tę iluzję jeszcze bardziej realną.

ZGODNIE Z TĄ FILOZOFIĄ ZMIENIŁ SIĘ RÓWNIEŻ INTERFEJS GRZY. OBECNOŚĆ GRACZA W ŚWIECIE REVELATION BĘDZIE ZOBRAZOWANA PRZEZ DŁOŃ WCHODZĄCĄ W RÓŻNEGO RODZAJU INTERAKCJE Z OTOCZENIEM. Aby jeszcze bardziej wciągnąć fanów serii do tego, świata pewne czynności będą wymagały większego fizycznego zaangażowania niż tylko klikanie myszką na wybranych przedmiotach. Aby otworzyć szafkę, trzeba będzie kliknąć jej uchwyt i wykonać ręką taki ruch, jaki wykonywalibyśmy, chcąc wykonać tę czynność w rzeczywistości. Tego typu interakcje nie będą dotyczyły tylko czynności związanych z fabułą gry - dla przykładu przesuwając dłoń po powierzchni wody, wzburzać będziemy fale, a ruszając nią przed unoszącymi się w powietrzu świetlikami - wystraszymy robaczki. To oczywiście drobiazgi - szczegóły i nic wielkiego, kiedy się o tym czyta na papierze. **W RZECZYWISTOŚCI JEDNAK W GRACH TAKICH JAK *MYST* NAJWAŻNIEJSZE JEST „WEJŚCIE” W ŚWIAT GRZY, A WŁAŚNIE DZIĘKI TAKIM SMACZKOM JEST TO MOŻLIWE.**

Bon voyage

Na pokaz gry *Myst IV* jechałem bez większych oczekiwań - raczej z obowiązku i nie spodziewałem się niczego, co mogłoby zmienić mój stosunek do gier tego typu. Tymczasem *Revelation* zauroczyło mnie przepiękną grafiką, klimatem przeniesionym żywcem z dobrych, subtelnych powieści science fiction, „atmosferyczną” muzyką (patrz: ranka) oraz szeregiem pomysłów, jakie nie zmieniają fundamentów serii, jednocześnie czyniąc grę bardziej dostępną, nawet dla osób niegrających na co dzień w gry komputerowe. **TO WŁAŚNIE MOŻE SPOWODOWAĆ, ŻE PODOBNI JAK DZIESIEĆ LAT TEMU, RÓWNIEŻ TERAZ ŚWIAT MYSTA ZECHCĄ ODWIEDZIĆ NIE TYLKO CI, KTÓRZY SPĘDZAJĄ PRZY KOMPUTERZE KILKA GODZIN DZIENNIE I WALCZĄ Z INWAZJĄ Z KOSMOSU, ale również ci, którzy będą tu szukali ucieczki od kilku godzin spędzonych przy arkuszu kalkulacyjnym.** Wyprawa ta rozpocznie się pod koniec września. Czy jesteś już spakowany?

Rodzinka z przeszłością

Cała historia świata *Myst* związana jest z rodzinnymi perypetiami Atrusa - naukowca, wynalazcy, a po części także maga, który potrafi tworzyć światy wewnątrz tajemnych ksiąg. Czwarta część gry powraca do tematu synów Atrusa - młodych mężczyzn o imionach Sirrus i Achenar, uwięzionych w dwóch różnych świata-księgach. *Revelation* rozpoczyna się kłótnią Atrusa i jego żony Catherine, która domaga się wypuszczenia synów. Sprzeczkę przerywa nagły rumor w laboratorium wynalazcy. Co się stało? Tego niestety Atrus nie potrafi określić... okazuje się, że nigdzie nie ma jego córki, małej dziewczynki o imieniu Yeesha. Zdesperowany ojciec wzywa gracza - podróżnika z innego świata - by odnalazł dziecko. To główny cel w *Revelation*, zanim jednak uda się go zrealizować, gracz trafi do światów, w których uwięzieni zostali krnąbrni bracia, a także odwiedzi niezwykłą, zawieszoną między jawą a snem krainę o nazwie Serenia.

Yeesha pojawiała się już we wcześniejszych częściach *Myst* (choćby w *Myst III: Exile*), tym razem jednak jest postacią, wokół której toczy się fabuła gry. W rolę dziewczynki wcieliła się młoda kanadyjska aktorka, która wcześniej występowała w kilku popularnych serialach telewizyjnych. Jak mówi „Praca na planie gry *Myst* była ogromnym wyzwaniem, właściwie cały czas musiałam grać w green-boksie, wyobrażając sobie miejsca, w które wkomponują mnie graficy. Pod koniec zdjęć autentycznie nie cierpiałam koloru zielonego”.

METRYCZKA

Producent: id software
Dystrybutor: LEM
Cena: 199,90 zł
Platforma: PC, XBX
Gatunek: FPS
Multiplayer: tak

GRAFA_20/20

Jak do tej pory nie było ładniej prezentującego się FPS-a.

MUZA_10/10

Doskonała muzyka, świetne „odgłosy tła”, jeżdzące włos ryki potworów i doskonale zagrane i nagrane dialogi.

MIÓD_45/50

Jest klimak, jest atmosfera, są momenty, w których nie sposób się nie przestraszyć.

DŁUGOŚĆ_15/20

Kiedy ukończysz grę, właściwie nic więcej cię w niej nie czeka. Do tego ten skromny multiplayer...

20+10+45+15=...

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Procesor PIV 1.5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

Nie da się ukryć, jest krwawo.

Miły misiu, prawda?

Houston, mamy problem...

Doom 3

Piekielnie dobra gra?

JEŚLI jesteś graczem, kupujesz pisma poświęcone tej tematyce, śledzisz serwisy internetowe, znasz lub przynajmniej widziałeś większość ważniejszych tytułów, pamiętasz klasyczne produkcje sprzed lat, nie możesz nie czuć podekscytowania, kiedy *Doom 3* zainstaluje się na twoim komputerze i – mimo wysokich, choć wcale nie przesadzonych wymagań sprzętowych – uda ci się go uruchomić. To gra będąca kontynuacją jednego z najważniejszych tytułów w historii wirtualnej rozrywki, stworzona przez zespół kierowany przez doskonałego programistę, zapowiadana jako rewolucja lub przynajmniej duży przełom na pewno w grafice, a być może także grywalności. **TO PIERWSZA Z DŁUGO WYCZEKIWANYCH MEGAPRODUKCJI TEGO ROKU, TYTUŁ ELEKTRYZUJĄCY GRACZY OD DWÓCH CO NAJMNIEJ LAT.** Tym trudniej jest ocenić taką grę, spojrzeć na nią obiektywnie, na spokojnie wskazać jej zalety i skrytykować wady, odpowiednio argumentując wszystkie pozytywne i negatywne uwagi. Bo to przecież *Doom 3*. *Doom 3*! *Doom 3*!!!

Szok!

Pierwsze chwile spędzone przy *Doomie* szokują. Szok pierwszy to fakt, że gra w ogóle zechciała się odpalić, mimo że przed jej premierą straszono nas niebotycznymi wymaganiami sprzętowymi. Na naszej redakcyjnej maszynie – mocnej, ale jak na obecnie standardy wcale nie porywającej (Athlon 2400+, 512 MB RAM, karta graficzna

GeForce ?), *Doom 3* chodził właściwie bez większych problemów, bez skoków i zacinania się, a przy tym wyglądał naprawdę bardzo dobrze. To właśnie szok drugi. **NAJNOWSZA GRA JOHNA CARMACKA WYGLĄDA INACZEJ NIŻ WSZYSTKIE WYDANE DO TEJ PORY FPS-Y.** Kierunek tej graficznej (r)ewolucji wskazał już wydany na początku roku *Deus Ex: Invisible War*, ale to właśnie *Doom 3* jest pierwszą grą, w której widać ją tak wyraźnie. Do tej pory wszystkie FPS-y wyglądały podobnie, bazowały na złożonych z wielokątów trójwymiarowych modelach obłożonych teksturami. *Doom 3* dodaje do tego szereg efektów graficznych, które całkowicie zmieniają wygląd postaci i przedmiotów pojawiających się na ekranie i nadaje im bardziej prawdziwy, namacalny charakter. Wrogowie bohatera gry nie wyglądają już jak wirtualne, lekko kanciaste obiekty, a żywe stwory z krągłościami, cieniami itd. Trudno tę różnicę opisać słowami, ale widać ją wyraźnie podczas gry – to po prostu zupełnie nowa graficzna jakość. Co prawda, świat przedstawiony w *Doomie 3* jest jeszcze lekko plastikowy i czuć, że graficy dopiero uczą się tego nowego sposobu pokazywania rzeczywistości. Pierwszy krok jednak został wykonany.

Piekło na Marsie

A cóż to za świat przedstawiono w *Doomie 3*? Jest wiek XXII. Ludzie rozpoczęli kolonizację kosmosu, bazy na Marsie to właściwie normalka. To właśnie do jednego z takich ośrodków badawczo-naukowych przybywa główny bohater

gry – żołnierz marines przeniesiony tu w celu uzupełnienia braków kadrowych lokalnego oddziału pilnującego w bazie porządku. Wkrótce po zgłoszeniu się do przełożonych gracz dostaje pierwsze zadanie – znaleźć naukowca, który zaginął gdzieś w korytarzach bazy. Bez broni, zupełnie nie znając okolicy, wyruszasz, by wykonać misję, ale zanim zdążysz to zrobić, w bazie zapanuje kompletny chaos. Bez ostrzeżenia zostaje ona zaatakowana przez dziwaczne potwory i zombich. Walka z nimi to na początku przede wszystkim walka o przeżycie, dopiero z rozwojem akcji znajdujesz informacje, które pozwolą najpierw wyjaśnić tajemnicę nieoczekiwanego najazdu piekielnej hordy, a następnie znaleźć sposób na jej powstrzymanie. **CAŁA FABUŁA WŁAŚCIWIE ROZGRYWA SIĘ W CIASNYCH I MROCNYCH KORYTARZACH KOLONII NA MARSIE, CO - PO PIERWSZE - ODCIĄŻYŁO NIECO ENGINE GRAFICZNY (LOKACJE SĄ STOSUNKOWO NIEWIELKIE), A PO DRUGIE - POZWOLIŁO UKRYĆ W CIEMNOŚCIACH CAŁE LEGIONY PRZECIWNİKÓW.**

Bój się

Tutaj dochodzimy do pierwszego elementu gry, który budzi kontrowersje i to spore. Zasadniczo wszyscy członkowie naszej redakcji i zaprzyjaźnieni gracze zgadzają się, że grafika w *Doomie 3* jest oszałamiająca, a fabuła mało wymyślna, ale spełnia swoje zadanie. Poza tym opinii jest tyle, ilu graczy. Klaustrofobicznie małe

Czasem lepiej nie widzieć
dokładnie z kim walczysz.

Czy demony marzą o piekielnych owcach?

Sporo kontrowersje budzi ocena algorytmów sztucznej inteligencji zastosowanych w grze. Przeciwnicy głównego bohatera to demony pochodzące z piekła - można powiedzieć, że monstra niezbyt rozgarnięte, które rzeczywiście stosują tylko taktykę frontalnego, pozbawionego finajsu ataku. Z drugiej jednak strony, komandosi zombi zadziałują się już dużo lepiej, wykorzystując zasłony terenowe i chowają się w cieniu. Mówiąc krótko, AI przeciwników w Doom 3 jest gorsze niż w Halo, ale lepsze niż w Serious Samie. To po prostu średni solidny poziom.

Grzeszyłeś - trafisz
do piekła

Z takim typkiem,
to pięściami nie
powalczysz.

Zgłodniało małeństwo?
To cię zaraz nakarmimy...
Ołowiem.

Autograf Carmacka?

korytarze są dla niektórych kpiną przy rozległych przestrzeniach z gry FarCry, ci sami „niektórzy” twierdzą, że kiedy maksymalnie rozjaśnisz monitor, Doom 3 wcale tak świetnie nie wygląda. Ja jednak oceniam to na plus, bowiem te właśnie rozwiązania budują atmosferę ciągłego zagrożenia i niepewności, dzięki czemu nowa gra id jest pierwszą od długiego czasu produkcją, przy której kilka razy naprawdę się wystraszyłem.

CO PRAWDZA, STRACH
TEN BAZUJE GŁÓWNIEM NA

ZASADZIE „() BOO!”, czyli sprowadza się do tego, że właściwie z każdej ciemnej dziury może nagle wyskoczyć bestia z nieprzyjemnym zapachem bijącym z ust, ale niezależnie od środków do tego wykorzystanych miło czasem podskoczyć z wrażenia na foteliku stojącym przed kompem.

Starzy znajomi

W DOOMIE 3 STRASZY NIE TYLKO TO, ŻE MONSTRA WYSKAKUJĄ NIEOCZEKIWANIE Z CIEMNYCH ZAKĄTKÓW, ALE RÓWNIEŻ SAM ICH WYGLĄD. O ile zombiaki - zarówno w wersji cywilnej, jak i wojskowej - są po prostu straszne, tak wszystkie potwory bardziej nienaturalne

czy bestie pełzające po ścianach lub demony fruwające w powietrzu to absolutnie przerażające dzieła sztuki. Dzięki rewelacyjnemu silnikowi graficznemu potwory te wyglądają jak żywe istoty, a biorąc pod uwagę szpetne wynaturzone i insektoidalne formy, jakie przybierają, efekt jest taki, jakby ktoś przystawił ci do twarzy prawdziwą, ruszającą owłosionymi odnóżami tarantulę. Ich ruchy są naturalne, ale nieludzkie, gesty pełne brutalności, za to pozbawione jakiegokolwiek poszanowania dla ludzkiego życia. W grze występuje wielu przeciwników znanych z poprzednich części Doom - m.in. Imp i Cacodemon - którzy w nowej oprawie graficznej są jeszcze bardziej koszmarni i makabryczni. Za wrogów Doom 3 dostaje najwyższą notę!

Czosnek i krucyfiks

CHOCIAŻ POTWORY, Z KTÓRYM BĘDZIESZ TU WALCZYŁ, POCHODZĄ WPROST Z PIEKIELNYCH CZELUŚCI, ANI CZOSNEK, ANI KRUCYFIKS NIE ROBIĄ NA NICH WIĘKSZEGO WRAŻENIA. Pozostaje broń ciężka, pistolety, karabiny, wyrzutnie rakiet. Niestety arsenał jest jednym ze słabszych punktów gry - do wyboru masz jedynie zestaw standardowych pukawek znanych z wielu wcześniejszych gier, które ani nie brzmią, ani nie wyglądają szczególnie spektakularnie. Wśród pukawek dostępnych w grze brakuje jakiejś gwiazdy - broni, na którą czekasz przez większą część gry, a kiedy już ją dostaniesz, czujesz się najpotężniejszą istotą na świecie. Z bronią związany jest jeszcze jeden kontrowersyjny element gry. Otóż, otrzymujesz do dyspozycji latarkę, którą możesz oświetlać ciemne pomieszczenia. Wygląda to świetnie (dynamiczne generowane światła i cienie robią swoje), ale kiedy masz włączoną latarkę, nie możesz strzelać. To rozwiązanie miało w założeniu zwiększyć fear factor, ale w efekcie jest to sztuczny i wyjątkowo nierealistyczny wymysł. A przecież wystarczyło zrobić latarkę zasilaną bateriami, których po prostu byłoby niewiele...

Nie analizuj

Jeśli by analizować Doom 3, zestawiać go z przesadnymi oczekiwaniami graczy i

przrównywać do najnowszych produkcji z gatunku, trzeba by stwierdzić, że jest to gra bazująca na bardzo starych pomysłach na grywalność i samą mechanikę rozgrywki. Pomija ona sporo elementów, które w FPS-ach pojawiły się od czasu wydania Doom 2 (złożone AI przeciwników, ciekawy pod względem taktycznym system broni, rozległe lokacje, pojazdy, interaktywna, dynamiczna fabuła, rozbudowane tryby multiplayer). Takie analizowanie w przypadku tej gry nie jest jednak nikomu potrzebne. **DOOM 3 TO GRA, KTÓRĄ NALEŻY PO PROSTU ODPALIĆ, PODDAĆ SIĘ JEJ ATMOSFERZE, WCZUĆ W KLIMAT I WEJŚĆ W JEJ ŚWIAT** taki, jakim wymyślił go sobie programiści z id Software. A czy nie to jest najważniejsze?

_Dr Szymek)

Najeżdżasz latarkę na
jakiegoś stwora, szybko
przełączasz się na broń, ale
to trwa chwilę, zaczynasz
strzelać, ale robi się ciemno,
czy udało ci się zabić bestię?
Aaaaargh... niestety nie

Jeden marine, wielu marines

Wyjątkowo słabo prezentuje się dostępny w pudełkowej wersji Doom 3 multiplayer - pozwala on na grę jedynie czterem graczom jednocześnie i opiera się na kilku trybach rozgrywki będących różnymi wariacjami deathmatchu. Według dzisiejszych standardów, to naprawdę mało konkurencyjna oferta. Na szczęście pojawiły się już nieoficjalne patche, który wzbogacają grę online. Można je znaleźć chociażby pod tym adresem <http://doom3.filefront.com/>.

Długo i z
niecierpliwością
oczekiwany Doom
3 wreszcie
został ukończony.
Grzechem byłoby
weń nie zagrać.

CRACK

ENIJE REGENIJE REGENI

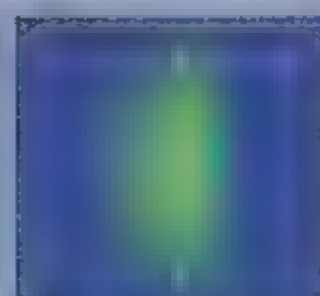
Testowano
na...PC...

The Sims 2

The Basics - Part Two

Previous

Next



Notice the indicator over Joe's head. This shows that he is the selected character. All of the personal details below (Mood, Career, Personality, etc.) will show Joe's values.

Click on an object and give Joe a command. Notice his head is in the menu.

W grze pojawia się dużo nowych elementów, ale przez wszystkie prowadzi cię samouczek.

Nie myśl o żonie...

Pan się kąpie, a pokojówka zmywa. Tak powinno być!

The

Sims 2

Prawdziwe życie na niby

METRYCZKA

Producent: Maxis
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 159 zł
Platforma: PC
Gatunek: sim
Multiplayer: nie

GRAFA 18/20

Wydajny engine – bogato animowane postacie, setki obiektów na ekranie. Niestety wymaga dużo pamięci....

MUZA 09/10

Jak to w Simach – sporo fajnych melodijek w tle i niesamowicie zabawne odgłosy simowego języka.

MIÓD 48/50

Wciągająca i nie puszcza. System aspiracji daje graczom cele do wykonania, ale nie ogranicza swobody zabawy.

DLUGOŚĆ 20/20

Wiadomo – czas grania dąży do nieskończoności.

18+9+48+20=...

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Procesor PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

OLAĆ

Dooma 3. Jasne, premiera, superhicie, pewnie sprzedadzą tego softu z milion egzemplarzy, a drugie tyle pójdzie u piratów. Ale nawet jeśli przyjmijemy, że Doom 3 to megapremiera,

FAKT POJAWIENIA SIĘ FINALNEJ WERSJI THE SIMS 2 JEST HIPER-SUPER-FULLOPCJĄ-WYDARZENIEM

Jeśli ta gra miałaaby powtórzyć chociaż w połowie wyniki sprzedaży poprzedniczki – i tak sprzeda się w pięciu milionach egzemplarzy i przez kilka lat rządzić będzie na listach najczęściej kupowanych tytułów. Na początku podstawka, za pół roku pierwszy dodatek, potem drugi, potem trzeci i tak dalej. Podejrzewam, że tym razem Maxis pójdzie za ciosem jeszcze dalej i dodatków będzie nie

siedem, jak do pierwszych Simsów, a co najmniej dziesięć. Chociaż, co tu można jeszcze dodać...?

Masz pamięć?

Bez przesady. The Sims 2 nie jest aż tak kompletną symulacją ludzkiego życia, by nic więcej, ponad to, co już na potrzeby tego tytułu wymyślono, nie można było do niej dodać. Współczesne komputery nie są jeszcze na tyle mocne, a programiści na tyle utalentowani. Ale przyznać trzeba, że The Sims 2 to już teraz bardzo kompletna produkcja, jaka zawiera większość najbardziej wartościowych pomysłów z podstawki The Sims i kilku pierwszych dodatków (mniej więcej do poziomu Randki) plus kilka rzeczy nowych, sporo więcej niż tylko ładnie wyglądający, wreszcie w pełni trójwymiarowy engine graficzny. A skoro już o tym mówię – NOWA OPRAWA WIZUALNA SIMÓW ROBI WRAŻENIE, ludziki są pełne drobnych szczegółów, które odróżniają jedną postać od drugiej, domostwa, ich wyposażenie i

elementy dekoracyjne są również drobiazgowo odtworzone, a biorąc pod uwagę fakt, ile różnych obiektów znajduje się w każdej chwili na ekranie – można usprawiedliwić dość wysokie wymagania sprzętowe potrzebne do normalnej, niezwalniającej i niezacinającej się gry. **ENGINE THE SIMS 2 PRZED W SZYBOKIM JEDZIE NA PAMIĘCI, WARTO SIĘ ZATEM ZAOPATRYĆ W 512 MB RAM-U, przyda się też mocny procesor, mniej więcej w granicach 1,7 GHz. Na takiej konfiguracji gra hula jak należy.**

Nie bój się aspiracji

W PIERWSZYCH SIMSACH CAŁA GRA SPROWADZAŁA SIĘ DO TEGO, ABY ZASPOKAJAĆ BIEŻĄCE POTRZEBY KOMPUTEROWYCH LUDZIKÓW. Tomek musiał się najeść, Kasia potrzebowała pójść do toalety, a Mirek się nudził i bardzo chciał zrobić coś rozrywkowego. Pierwsza generacja Simów nie była zbyt mądra, jeśli więc zostawiłeś ich samym sobie, nie mogłeś liczyć na to, że sobie poradzą. Tomek związał się z głodem, mimo że wystarczyło zejść po schodach, by przygotować sobie lunch, Kasia załatwiała potrzebę na dywanie w sypialni, a Mirek wrzeszczał w stronę graczy, wyrzucając z siebie przekleństwa w bełkotliwym sim-języku. W The Sims 2 komputerowi ludzie są dużo bardziej samodzielni i o większość podstawowych życiowych czynności potrafią sami zadbać. Dzieje się tak dlatego, że do potrzeb doszedł jeszcze jeden element opisujący życiowe oczekiwania sima. Są to aspiracje i strachy, czyli to, co sim



Baronie, ze służbą?
Nie godzi się...

Kontynuacja
najpopularniejszej
gry na świecie
godna pierwowzoru.
Wszystko, co było
w The Sims, plus
dużo więcej.

Tylko twoja wyobraźnia
ogranicza wygląd sima.

Dramat gotowy – żona nakryła
bohatera ze służącą na sofie.

Niestety, kąpiele nadal są
ocenzone. Gdzie patch?

chciałby
przeżyć i czego
się boi. W pewnym momencie
życia, przy przejściu z wieku
dziecięcego w kolejną fazę rozwoju,
wiek „nastolatka”, simy decydują (a
właściwie ty decydujesz za nich), jaka jest
ich najważniejsza życiowa ambicja.

To wyboru masz sławę, rodzinę,
wiedzę, romans i bogactwo.

Tak ukierunkowany sims
robi w późniejszym
życiu wszystko, by tę
ambicję spełnić. JEŚLI
WYBRAŁEŚ DLAŃ
ROMANS, CAŁY
CZAS BĘDZIE CHCIAŁ
POZNAWAĆ NOWE
KOBIETY I CHODZIĆ Z

NIMI DO ŁÓŻKA. Jeśli wiedzę, bez wytchnienia
będzie się samokształcił i inwestował w naukę.
Z główną ambicją związane są też strachy – np.
przed tym, że żona nakryje go z kochanką, lub
strach przed zbyt niską średnią na świadectwie.

Superniemowlak

Za spełnianie aspiracji i unikanie strachów simy
dostają punkty aspiracji. W połączeniu ze znanym z
pierwszych Simsów współczynnikiem samopoczucia
- są to dwa parametry opisujące stan ducha naszego
homo virtualis. SIMY, KTÓRYM W ŻYCIU IDZIE
NAJLEPIEJ, OSIĄGAJĄ COŚ NA KSZTAŁT
NIRWANY, CZYLI COŚ, CO W GRZE NOSI
NAZWĘ „STATUS PLATYNOWY”. Postacie,
które mają taki status, przede wszystkim nie
przejmują się za bardzo takimi drobiazgami jak brak
rozrywki czy cisnący pęcherz, a poza tym są bardzo
produktywne w pracy i szkole, co może prowadzić
do awansów lub wysokiej średniej. Osiągnięcie
takiego „platynowego statusu” nie jest trudne, ale
utrzymanie go przez dłuższy okres sprawia już

niestety problemy. Punkty aspiracji mają jeszcze
jedną zaletę, tzn. tylko za nie można kupić kilka
fajnych sprzętów, które co prawda nie mają wiele
wspólnego z realizmem, ale za to ułatwiają i
rozluźniają zabawę. Cóż to za gadżety? Choćby
drzewko owocujące banknotami simodolarów,
dystrybutor pokarmu dla niemowlaków, dzięki
któremu berbecz niemal od razu uczy się korzystać
z nocnika, chodź i mówić, lub też specjalny
hełm dający jego właścicielowi superinteligencję i
superwysoką średnią ocen w szkole.

Bara-Bara-WooHoo

No właśnie. Szkoła. A zatem młodzież. A jeśli
młodzież - to i dzieci. A jeśli dzieci, to i dziadkowie.
W The Sims 2 komputerowi ludzie rodzą się jako
niemowlaki, po krótkim czasie (mniej więcej dwie
godziny czasu rzeczywistego) stają się dziećmi,
potem nastolatkami, dorosłymi, a w końcu seniorami
rodu. CAŁE ŻYCIE SIMA TRWA OKOŁO 30
GODZIN, ALE MOŻNA JE PRZEDŁUŻYĆ, JEŚLI
JEGO ŻYCIE BYŁO SZCZĘŚLIWE, DBAŁ O
KONDYCJĘ FIZYCZNĄ, A CZĘŚĆ PUNKTÓW
ASPIRACJI WYDAŁ NA ELIKSIR ŻYCIA. A skąd
się biorą dzieci? Z kółkowych igraszek, znanych w
grze pod nazwą WooHoo. Co prawda, PODCZAS
WOOHOO NIEWIELE WIDAĆ, BO RZECZ
DZIEJE SIĘ POD KOŁDRĄ LUB W PIANIE
PODCZAS KĄPIELI, ALE TRZEBA PRZYZNAĆ,
ŻE W NOWEJ GRZE SIMY SĄ DUŻO BARDZIEJ
NIEGRZECZNE. Chcą „robić WooHoo” z różnymi
partnerami, a wśród flirtowych zaczepki jest nawet
„klepanie po tyłku”. Czy to nie podchodzi pod
seksualne molestowanie? Co ciekawe, jeśli w wyniku
WooHoo pojawi się maluch, dziedziczy po rodzicach
wygląd i charakter, a dokładniej jego osobowość i
aparycja są wynikiem połączenia genów mamy i taty,
wymieszanych ze szczyptą pierwiastka losowego.

Pan jest ojcem?

Tak jak dzieci simów przypominają rodziców,
tak The Sims 2 przypomina poprzedników
(szczególnie pierwszy zestaw dodatków), przy
czym odziedziczyło po nich to, co najlepsze.
Możesz tu organizować imprezy jak w Sims:
Prywatka, zastawiać mieszkanie bardzo

wymyślnymi
przedmiotami jak
w Sims: Światowe
Życie, wybierać
się na wycieczki
do centrów handlowych jak w Sims: Randka.
W JEDNYM Z TRZECH DOSTĘPNYCH W
GRZE MIASTECZEK SĄ NAWET DUCHY
I KOSMICI, WPROWADZAJĄCE DO GRZY
PIERWIASTEK NADNATURALNY ZNANY Z
SIMS: ABRAKADABRA. Większość negatywnych
cech przodków udało się zostawić gdzieś w
niewykorzystanym materiale genetycznym,
ale kilka paskudnych chromosomów
do The Sims 2 niestety się dostało.
NAJWIĘKSZA WPADKA TWÓRCÓW
TO TO, ŻE SIMY, PODOBNI JAK W
PIERWSZEJ CZĘŚCI GRZY I WSZYSTKICH
DODATKACH DO NIEJ, MAJĄ OGROMNE
KŁOPOTY Z ODNAJDYWANIEM ŚCIEŻEK.

Jeśli jeden z nich chce wejść do łazienki,
skorzysta z toalety, a drugi właśnie
skończył się kopać i wychodzi, w
połowie przypadków oba zatną
się w drzwiach. Ten pierwszy
nie będzie chciał się ruszyć,
krzycząc na tego drugiego, że
pozbawia go intymności, ten drugi
zaś, zablokowany, nie będzie mógł wyjść.
Tego aspektu gry programiści z Maxis chyba już
nigdy nie nauczą się kodować. Poza tym można
ponarzekać na wysokie wymagania sprzętowe
i brak zwierzątek. Psy i koty w pierwszych
Simsach pojawiły się dopiero w którymś z kolei
dodatku, ale to tak ważny element naszego
codziennego życia, że chciałoby się, by w The
Sims 2 były one od razu.

MIMO TYCH UWAG JEDNAK THE SIMS 2
WCIĄGNĘŁO MNIE PO USZY, A POTEM
JESZCZE TROCHĘ. Nie sądzę co prawda, by
któryś z fanów FPS-ów nagle zapalał miłośnością do
takiego grania, ale zwolennicy tego gatunku będą
w siódmym niebie. Pierwsze The Sims stworzyło
zupełnie nowy rodzaj gier, drugie The Sims 2 to
obecnie najlepszy jego reprezentant. Grać!

_Dr Szymek



CRACK

RECENZJE RECENZJE RECENZJE

Codename: Panzers

Codename: Panzers
- najlepszy
wojenny RTS w
historii gier
komputerowych!

Zapadaj
wodku,
drug!

Wojna nigdy nie była tak ładna!!!

Codename Panzers - Phaze One

Wojna nigdy nie była tak zabawna!

METRYCZKA

Producent: Stormregion/CDV
Dystrybutor: Cenega Polska
Cena: 119 zł
Platforma: PC
Gatunek: RTS
Multiplayer: tak

GRAFA 18/20

OPRAWA GODNA first-person shooterów. Pełne, cudowne 3D, dynamiczne oświetlenie, systemy cząsteczkowe... Bierz, co chcesz!

MUZA 7/10

MUZYKA PRZECIĘTNA. Ale za to efekty dźwiękowe - głosy, kanonada, otoczenie - najwyższej próby!

MIÓD 44/50

DAWNO JUŻ NIE GRAŁEM w coś równie jakościowego! Tu wszystko jest przynajmniej bardzo dobre!

DLUGOŚĆ 16/20

30 MISJI SINGLE-PLAYER (i cooperative) plus trzy tryby multiplayer (do 8 osób naraz) powinny dać zajęcie na całe długie, jesienne tygodnie.

18+7+44+16=...

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 750 MHz, 256 MB RAM,
karta graficzna 32 MB

DE OFISZAL disclaimer: Poniższy tekst wyraża przekonania niżej podpisanego i nikogo więcej. Nie został, czego autor po cichu żałuje, bo kasy zawsze mało, kupiony przez aktywistów ruchu Eriki Steinbach i innych niemieckich oszołomów domagających się rewizji historii. Nie jest jednak zarazem zamiarem autora równanie z gruntem i potępienie w czambuł znakomitej gry tylko po to, by przypodobać się kilku nacjonalistycznie usposobionym historyczno-histerycznym ignorantom. Jeśli Polacy nie wiedzą, co to takiego propaganda hitlerowska i w jaki sposób działała - karmiąc kłamem również obywateli Trzeciej Rzeszy - cóż, pozostaje powrót do szkoły.

Zacznijmy jednak o początku, od odchrząknięcia. Odchrząknięcia, które ośmieliło się wdrzeć w pełną nabożeństwa ciszę, jaka zapadła po pierwszym pokazie Codename: Panzers, w którym uczestniczyliśmy. Stał się zaś w ciszy dlatego, że NIGDY WCZEŚNIEJ NIE DANE NAM BYŁO OGLĄDAĆ STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO, KTÓRA ZACHOWYWAŁABY SIĘ - I WYGLĄDAŁA! - JAK TA! Teraz cięcie - jesteśmy jakiś rok później, w chwili obecnej. W tzw. międzyczasie - przynajmniej dwie gry podobne - Silent Storm rosyjskiego Nival Interactive i Soldiers: Ludzie Honoru - rosyjskiej (hehe) Best Way. Mimo to Codename: Panzers - dzieło węgierskiego Stormfront Studio (S.W.I.N.E.) ponownie zdołało pozbawić nas tchu. Z zachwytem.

Druga wojna w 2 tygodnie

Codename: Panzers (Phaze One, co sugeruje przerodzenie się gry w serię) to **KOMPLETNIE POZBAWIONA ZARZĄDZANIA SUROWCAMI STRATEGIA (TAKTYKA) CZASU RZECZYWISTEGO (Z AKTYWNA PAUZA).** SWYM GRACZOM PROPONUJE 30 MISJI SINGLE-PLAYER (ALE Z MOŻLIWOŚCIĄ ROZEGRANIA ICH W COOPERATIVE) pogrupowanych w trzy kampanie: polską, radziecką, amerykańską. Niemiecka rozpoczyna się w Polsce - w briefingu odtworzony jest oryginalny rozkaz sugerujący, że to polska strona odpowiada za agresję Rzeszy. Później akcja przenosi się do Francji, na Krete, do ZSRR... Z kolei Rosjanie rozpoczynają na przedpolach Moskwy, by przenieść się do Stalingradu, na łuk kurski, „wyzwolić” Budapeszt i ostatecznie zatknąć flagę z sierpem i młotem na Bramie Branderburskiej. Amerykanie zaś otworzą drugi front, by następnie, przez Normandię i Ardeny dotrzeć do Fatherlandu.

Treść strategii czasu rzeczywistego

W GRZE BIERZE UDZIAŁ PONAD 100 JEDNOSTEK ODTWORZONYCH W NIEPRAWDOPODOBNYCH WRĘCZ DETALACH (W TYM PONAD 50 SAMEJ PIECHOTY, CO ODDAJE JEJ ZNACZENIE NA FRONTACH DRUGIEJ WOJNY ŚWIATOWEJ). Codename: Panzers rozgrywa się w skali taktycznej, a więc zwykle

na ekranie jest nie więcej niż kilkanaście jednostek lub grup. Nie jest jednak tak, jak w ultrarealistycznej serii Close Combat, gdzie pojedynczy szczęśliwy traf jest w stanie wyeliminować nawet Tygrysa Królewskiego. Tu jednostki, jak na obsadę RTS-a przystało, wyposażone są w paski energii, dzięki czemu nawet najsłabsze oddziały są zwykle w stanie wycofać się z huraganowego ognia przeciwnika. Warto natomiast, jak w rzeczywistości, stosować taktykę: tak manewry jak ataki kombinowane - samolotami, artylerią, bronią pancerną, wreszcie grupami piechoty. Jedyny mankament gry to przeciętna AI, która odbiera część radości ze spektakularnych zwycięstw.

Forma first-person shootera

CODENAME: PANZERS, WIERZCIE SCREENSHOTOM I WŁASNYM OCZOM, NALEŻY DO NAJPIĘKNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POJAWIŁY SIĘ NA „PIECACH”. Oprawa graficzna jest tak dobra, że większość filmików przed i w trakcie misji stworzona jest przy udziale engine'u! Jej pełną przestrzenną dodatkowo system wiarygodnej fizyki, dzięki któremu możliwe jest przewrócenie lub zniszczenie niemal każdego obiektu na planszy! Obraz gry dopełnia znakomite audio (w wersji angielskiej, gdyż wciąż czekamy na jej polską wersję). Całość - tak treść jak forma - predestynując Codename: Panzers do tytułu RTS-a roku 2004. Zatem: brać i grać! Nie ma lepszej gry tego typu!

Hugo Cojones

CRACK
CENZJE RECENZJE RECENZJE

Testowano
na...

Catwoman

Maeow, czy miau?

Polżesz mi łapkę?

Byle tylko upadła na
cztery łapy...

A kysz, a kysz!

Licencja filmowa w
starym (nie)dobrym
stylu - Catwoman
to przeciętna,
niedopracowana
gra.

Catwoman

Przytępione pazurki kocicy

BYŁ taki okres w historii gier, skończył się mniej więcej dwa, może trzy lata temu, w trakcie którego większość hardcore'owych (w ich mniemaniu) graczy każdą dyskusję na temat gier kończyła lepperowskim „Electronic Arts musi odejść”. Koncern ten bowiem, obecnie największy w branży, prowadził politykę, w ramach której od jakości gier, które trafiały na rynek, dużo ważniejsze było to, by miały znane tytuły i były dobrze – a nawet przesadnie – promowane. Na przestrzeni kilkunastu ostatnich miesięcy sytuacja uległa ogromnej, a przy tym chyba jeszcze niezauważonej przez owych hardcore'owców - zmianie. Produkcje EA nadal są promowane przy każdej okazji, ale teraz to naprawdę świetne produkcje i zasługują one na wysokie oceny recenzentów oraz komercyjny sukces. *Catwoman* tymczasem to powrót do najmniej chlubnych tradycji firmy - i najsłabsza gra EA od długiego czasu.

Dwa miliony dolarów

Gra bazuje oczywiście na filmie, który właśnie wszedł na nasze ekrany kinowego, a który przedstawia historię Kobiety-Kota, jednej z bardziej... seksownych bohaterek komiksów z Bat-Manem. NIESTETY TWÓRCY FILMU POZMIENIALI WIELE Z KOMIKSOWYCH „FAKTÓW”, CO SPRAWIŁO, ŻE FABUŁA OBRAZU NIEZBYT TRZYMA SIĘ KUPY (A MOŻE WŁAŚNIE TRZYMA SIĘ ZA BARDZO - HE, HE, HE), a w głównej roli obsadzili Halle Berry - uroczą czekoladkę, która jednak okazała się za mało wysportowana do tej roli

i w wielu scenach musiał ją zastępować kaskader... plci męskiej. W EFEKCIE FILM ZBIERA NAJNIŻSZE Z MOŻLIWYCH OCEN (SPRAWDŹCIE JEGO POZYCJĘ CHOĆBY NA LIŚCIE 100 NAJGORSZYCH FILMÓW PRESTIŻOWEGO SERWISU WWW.IMDB.COM) i ogólnie zawodzi. Zabrakło dodatkowych dwóch milionów dolarów, jakie producenci filmu *Kod dostępu* przelali na konto Halle Berry, by ta zgodziła się pokazać na planie piersi (oczywiście tylko i wyłącznie dla wzbogacenia wartości artystycznej dzieła). Gry bazujące na filmach zasadniczo są co najwyżej średnie, gra wykorzystująca motywy tak słabego filmu po prostu nie mogła być dobra.

Kotka z Persji

I nie jest. Przy czym GRA POWTARZA SŁABOŚCI FILMU - MA BEZSENSOWNĄ I PRZEDSTAWIONĄ W CHAOTYCZNY I NIEZROZUMIAŁY SPOSÓB FABUŁĘ, A BOHATERKA RUSZA SIĘ TAK SZTYWNO, ŻE RZECZYWIŚCIE PRZYDAŁBY SIĘ JEJ DUBLER - a do tego dodaje kilka własnych. *Catwoman* to gra akcji, którą najłatwiej porównać do niedawnego przeboju *Prince of Persia*. Każdy z kilkunastu poziomów wymaga od Kobiety-Kota przede wszystkim dużych umiejętności akrobatycznych, a od czasu do czasu zmusza ją też to sprania pysków kilku bandytom. Walka odbywa się przy użyciu bicia, którym można uderzać lub też łapać przedmioty leżące na ziemi - i rzucać nimi w opryszków. Na bliski dystans w bojowym repertuarze kocicy znajdują

się uderzenia pięścią i kopniaki. SYSTEM WALKI WZBOGACAJĄ UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE, JAKIE MOŻESZ KUPIĆ PO KAŻDYM ETAPIE ZA ZDOBYTE PUNKTY, W TYM NP. MOŻLIWOŚĆ WŁĄCZENIA TRYBU BULLET TIME (ale przez całą grę każda bójka to po prostu mechaniczne i pozbawione finezji uderzenie w klawisze). Dużo fajniejsze byłyby te „akrobatyczne” fragmenty gry, gdyby nie to, że sterowanie jest dość toporne, a na PC-tach, jeśli grasz na klawiaturze, właściwie uniemożliwia ono sensowną zabawę. Poza tym duża grywalność *Prince of Persia* wynika z tego, że w tamtej grze poziomy zaprojektowano rewelacyjnie i z dużym wyczuciem, tymczasem w *Catwoman* często się zastanawiasz się, dokąd tak naprawdę musisz pójść. Ponieważ twórcy gry zdawali sobie sprawę z tego, że etapy są dość przeciętnie, udostępnili tryb FPP, w którym Kobieta-Kot widzi zapachową wskazówkę kierującą ją do końca poziomu.

Może Whiskas?

JAKI FILM - TAKA GRA. CATWOMAN TO PRZECIĘTNA PRODUKCJA, ZE ŚREDNIĄ GRAFIKĄ, DŹWIĘKIEM, KTÓRY NADAJE SIĘ TYLKO JAKO TŁO DO WINDY W NOWOCZESNYM BIUROWCU, TRAGICZNYM STEROWANIEM I KAMERĄ, KTÓRA RACZEJ UTRUDNIA NIŻ POMAGA W ROZGRYWKIE.

Oby tylko gra nie sprzedała się za dobrze - wtedy bowiem EA mogłoby wrócić do praktyk sprzed lat. A na tym straciliby wszyscy gracze.

_Mgr Gracz

METRYCZKA

Producent: EA
Dystrybutor: EA
Cena: 99,90 zł
Platforma: PC, PS2, XBX, NGC
Gatunek: zręcznościowa
Multiplayer: nie

GRAFA 13/20

Ładnie wykonane poziomy i niezłe modele postaci to plusy grafiki, ale toporna animacja całości psuje ogólne wrażenie.

MUZA 06/10

Halle Berry wypowiada kwestie głosem tak „seksownym”, że aż kabaretowym.

MIÓD 25/50

Kamera pracuje skandalicznie, sterownie doprowadza do szału, system walki jest banalny.

DLUGOŚĆ 10/20

Fabula filmowa podzielona na kilkanaście poziomów to właściwie wszystko, co *Catwoman* ma do zaoferowania.

13+6+25+10=

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Procesor PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

ALTERNATYWY

Szczególnie jeśli masz możliwość grania na konsolach, *Spider-Man 2* jest dużo lepszą propozycją dla tych, którzy są spragnieni zabawy w superbohaterów.

Pozazdrościł
Małyszowi?

Polak potrafi zrobić
zadymę....

Filtry nakładane na
powtórki to kapitalny pomysł.

GME
Kolejna udana polska
gra. Tym razem
rajdy samochodowe
porównywalne z
Colinem czy Richard
Burns Rally. Gaz do
dechy!

Xpand Rally

Xpand Rally

Polak potrafi... się ścigać

METRYCZKA

Producent:
Techland
Dystrybutor: Techland
Cena: 99,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: rajdówka
Multiplayer: tak

GRAFA 17/20

Bez kompleksów. Mimo
niższego budżetu - udało się
zrobić grę, która wygląda
niemal jak ostatni Colin.

MUZA 07/10

Muzyka jest i nie przes-
kadza, odgłosy silnika i wózka
na drodze w porządku, ale
bez rewelacji.

MIÓD 44/50

Zaskakująco dobry model
jazdy - w trybie amator niezła
zręcznościówka, w trybie symulacji
rzecz dla wytrawnych kierowców.

DŁUGOŚĆ 16/20

Nie za dużo, nie za mało, w
pudełku dostajemy tyle tras,
autek i trybów multiplayera,
ile trzeba za 99 zł.

17+7+44+16=84

**SPRAWDŹ
TO!**

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Procesor PIII 1.5 GHz, 256 MB
RAM, karta graficzna 64 MB

PRZYWYKLIŚMY

tego, że większość gier komputerowych
polskiej produkcji kwitowało się delikatnym
uśmiechem politowania. Nie da się ukryć, że
"dzieła" naszych rodzimych programistów czy to z
powodu braku umiejętności, czy odpowiednich
funduszy, nie zachwycały poziomem i jakością
wykonania. Coś na szczęście zaczyna się zmieniać
- po bardzo dobrze przyjętym Painkillerze,
wrocławska firma **TECHLAND WYPUŚCIAŁA**
SAMOCODÓWKĘ, KTÓRA MOŻE
KONKUROWAĆ Z NAJLEPSZYMI!!!

Chrome na kółkach

Co ciekawe, Xpand Rally to samochodówka,
którą napędza... engine graficzny z FPP-eka.
PAMIĘTACIE GRĘ CHROME? TO WŁAŚNIE
SILNICZEK Z TEJ GIERKI WYKORZYSTANO
W XR. Oczywiście engine ten podrasowano i
dostosowano do wymagań nowego gatunku,
co dało efekty więcej niż zadowalające. W grze
pojawiają się wszystkie budujące wrażenie
realizmu smaczki i pierdółki z najnowszych
rajdowych gier na PC, czyli kurz i świetne refleksy
na szybach, kłęby pyłu wyrzucane w powietrze
pod kołami, efekty pogodowe itd. Szczególnie
efektownie wygląda to podczas powtórek.
OPCJĘ REPLAY WZBOGAĆONO O FILTRY,
KTÓRE MOŻNA NAŁOŻYĆ NA OBRAZ
(NP SEPIOWY EFEKT STAREGO FILMU), A
TAKŻE MOŻLIWOŚĆ WYEKSPORTOWANIA
POWTÓRKI DO PLIKU AVI, Z WYBRANYM
KODEKIEM (!!!). Jazdę obserwować można
oczywiście we wszystkich standardowych
widokach, wraz z obowiązkowym w poważnych
rajdówkach widokiem zza kierownicy.
Niestety wszystkie te bajery wiążą się z
dość dużymi wymaganiami sprzętowymi,
a co, dość dziwne, **LICZBA**
WYŚWIETLANÝCH KŁATEK
WYRAŹNIE SPADA PRZY
ZBIORNIKACH WODNYCH.
Może engine generuje wtedy łuski
na karpiach?

Tryby nietypowe

Xpand Rally umożliwia rozgrywkę na kilka
różnych sposobów. Przede wszystkim **NA**
POCZĄTKU DECYDUJESZ, CZY GRASZ NA
POZIOMIE TRUDNOŚCI DOSTOSOWANYM
DLA AMATORÓW, CZY TEŻ RZUCASZ
SIĘ NA GŁĘBOKĄ WODĘ I WARUNKI
JAZDY MAJĄ BYĆ REALISTYCZNIE
ODWZOROWANE. Dużo ciekawszy jest
oczywiście ten drugi wariant, bowiem w trybie
„amator” Xpand Rally to po prostu zwykła
zręcznościówka. Kolejna decyzja to wybór trybu
gry. Jest on dość standardowy i ogranicza się
właściwie tylko do mistrzostw, pojedynczego
odcinka lub gry przez sieć. Mniej standardowa
jest dalsza struktura gry. Zamiast normalnych
rajdów, z następującymi po sobie odcinkami
specjalnymi i strefami serwisowymi pomiędzy,
mistrzostwa przypominają raczej tryb kariery
w zręcznościowych ścigawkach. Na początku
otrzymujemy trochę gotówki, samochód
i dostęp do trzech odcinków specjalnych.
KOLEJNE ZWYCIĘSTWA TO MOŻLIWOŚĆ
DOKUPIENIA LEPSZYCH CZĘŚCI (z działów
silnik, zawieszenie, hamulce, układ przeniesienia
napędu, nadwozie oraz opony), nowych
samochodów, dostęp do nowych tras

oraz finanse na dokonywanie niezbędnych,
bieżących napraw. Fani Colina i realizmu mogą być
tym zawiedzeni, chociaż...

Jazda, jazda, jazda!!!

No właśnie, „choć”. Mistrzostwa są w grze
bardzo - jak na rajdówkę - nietypowe. **MARKI**
SAMOCODÓW, ZE WZGLĘDU NA BRAK
FUNDUSZY, SĄ WYIMAGINOWANE I NIE
LICENCJONOWANE (NP ZAMIĄST PEUGOTA
JEST LION, ALE SAMOCOD WYGLĄDA
JAK NALEŻY), ale wrażenia płynące z jazdy są
po prostu niesamowite i realistyczne. Fizyka
przekonuje, samochód doskonale reaguje
na zmienne warunki drogowe i pogodowe,
jakiegokolwiek błędy w modelu jazdy są niemal
niezauważalne i zwrócą na nie uwagę jedynie
przemądrzali fani hiperrealizmu. Tylko, że
hiperrealizm jest wtedy, kiedy siedzi się za kółkiem
prawdziwego samochodu w prawdziwym rajdzie,
a nie w grze komputerowej. **ODCINKI**
SPECJALNE (W USA, POLSCE, FINLANDII,
KENII I IRLANDII) SĄ UMIEJĘTNIE
SKONSTRUOWANE - NIE POZWALAJĄ
NA RUTYNĘ, WYMAGAJĄ CIĄGŁEJ
KONCENTRACJI I PEŁNEJ KONTROLI NAD
AUTEM. To pierwsza gra rajdowa, w której kraksa
może przynieść efekt w postaci obrażeń kierowcy,
nawet na tyle dużych, że uniemożliwiających dalszą
jazdę.

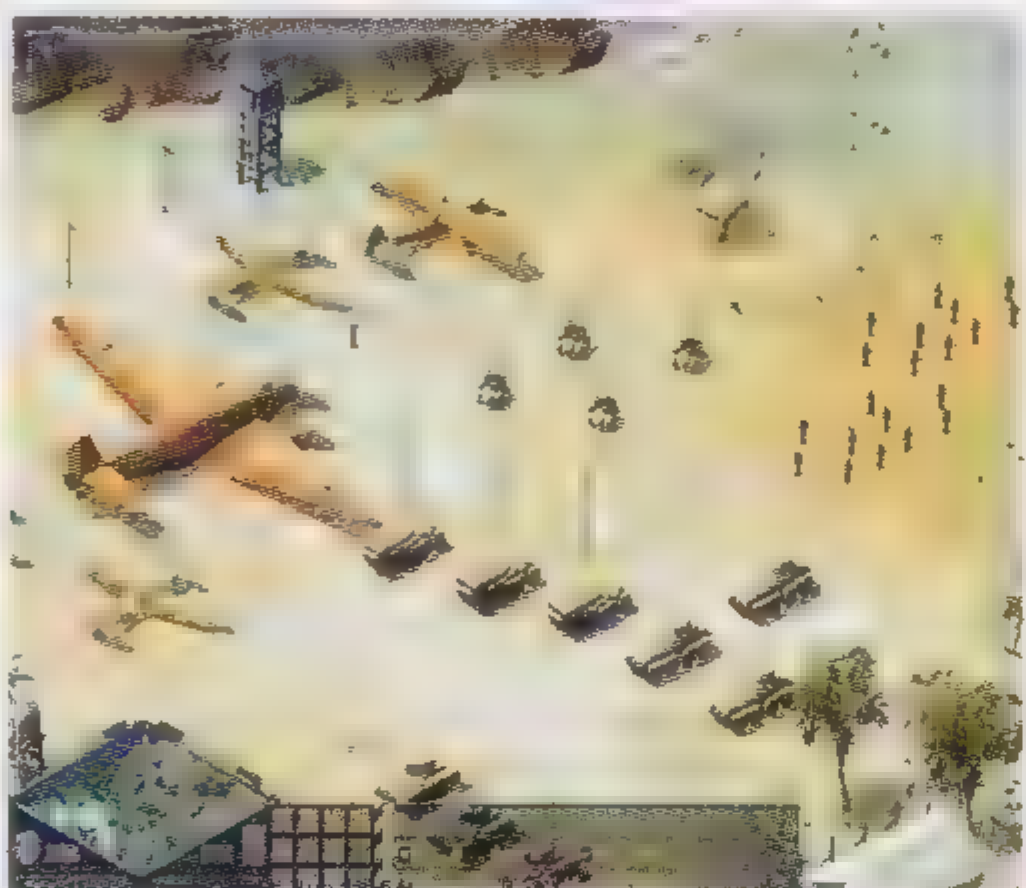
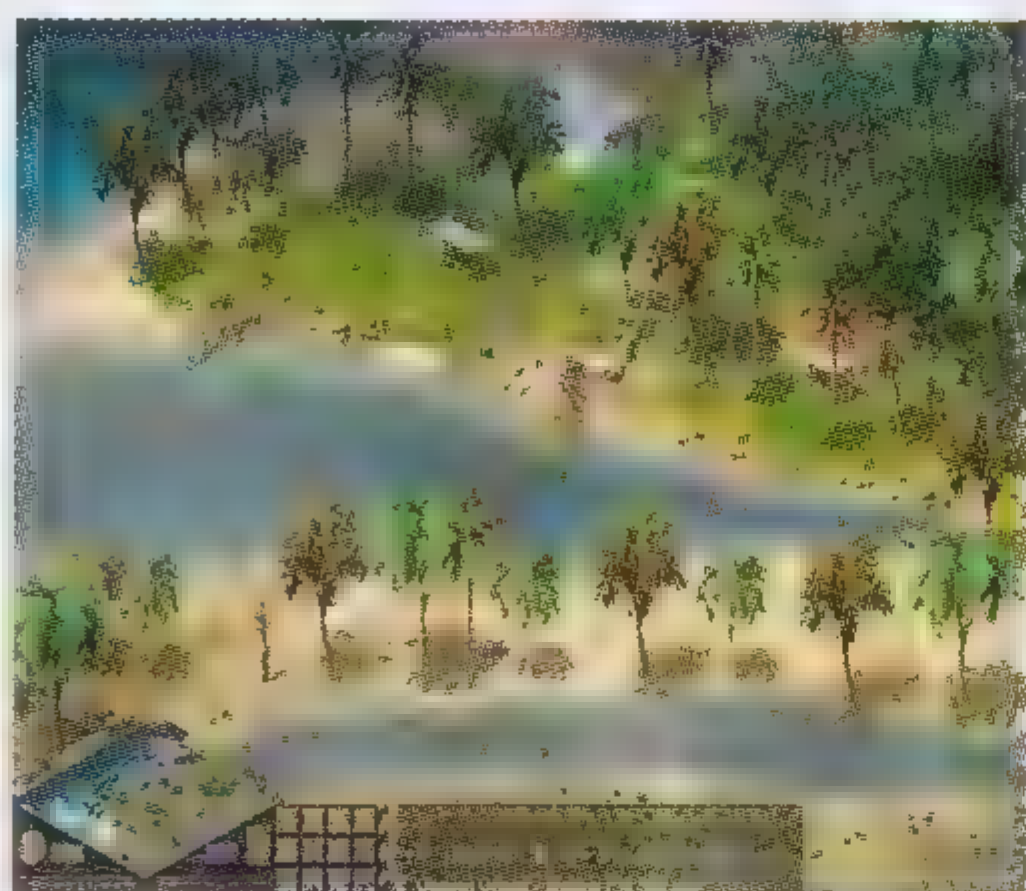
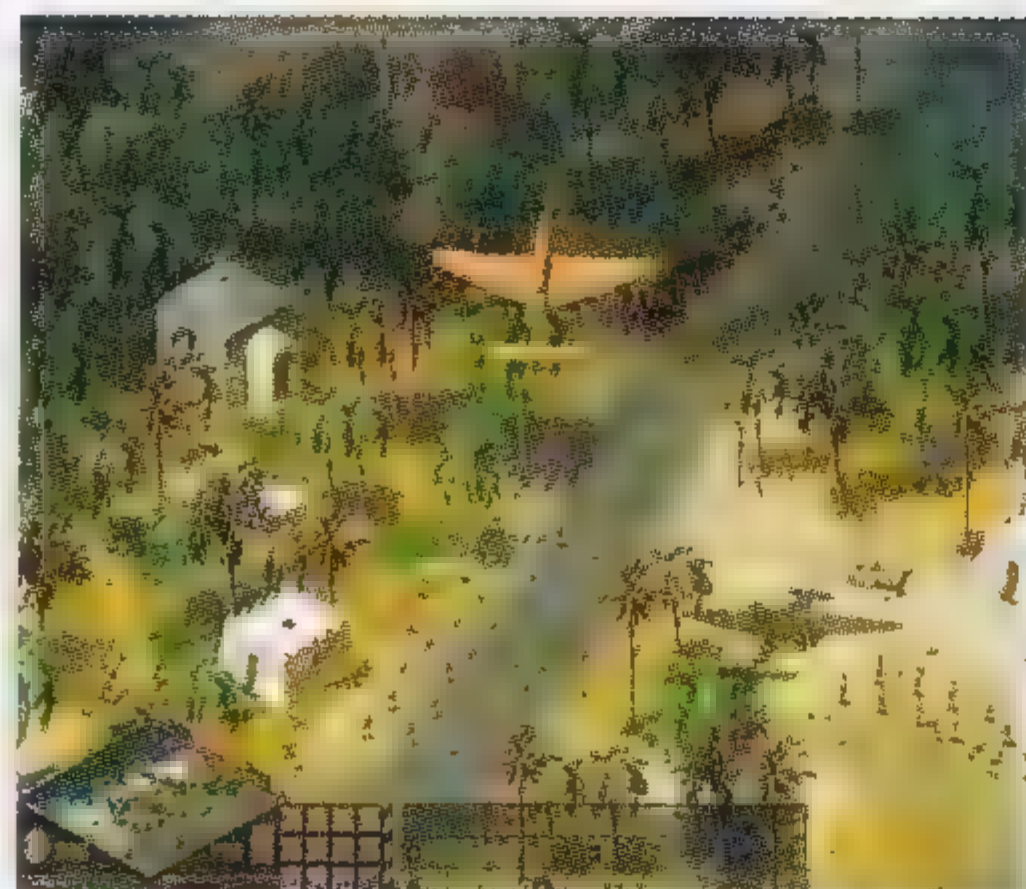
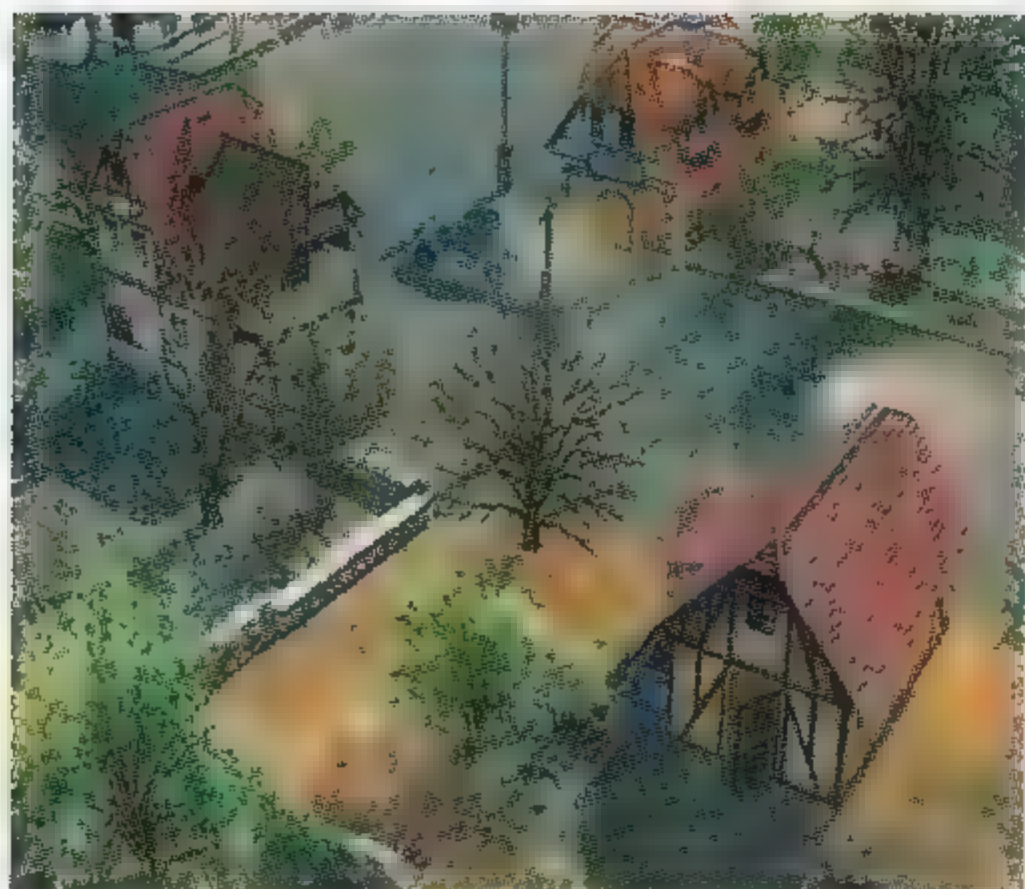
Xpand Rally to bardzo miłe zaskoczenie. Świetna
rajdówka, której największą wadą jest właściwie
tylko brak licencji na autentyczne marki aut.
Mimo to dzięki dostępnemu edytorowi ChromEd
możliwe jest stworzenie łatki, która „naprawi” tę
niedogodność i myślę, że szybko się ona pojawi.
A wtedy nie będzie już żadnych przeszkód, by
rozkoszować się grą, która mimo rodowodu nie
wywołuje wcale uśmiechu politowania.

_Borówa



WYŚCIGI

Richard Burns Rally
Wyścigi jeszcze bardziej hardcore'owe. Już na PS2 poziom symulacji zrywał czapki z głów, a na PC będzie
pewnie jeszcze trudniej. Premiera RBR na PC jeszcze we wrześniu!



Soldiers: Ludzie Honoru

W zalewie RTS-ów z II Wojny Światowej, twórcy gier muszą sięgać po nowe, oryginalne pomysły, by zwrócić na swoją produkcję uwagę - tak jak uczynili to programiści odpowiedzialni za *Soldiers: Ludzie Honoru*, gry wydanej w Polsce przez firmę CD-Projekt.

Na pierwszy rzut oka to normalny RTS w skali taktycznej, w którym kierujesz niewielkim oddziałem żołnierzy w czterech kampaniach, po jednej dla Amerykanów, Brytyjczyków, Niemców i Rosjan. To jednak tylko pierwsze wrażenie, **BOWIEM CAŁY SPOSÓB PROWADZENIA ROZGRYWKI ZMIENIA TZW. „DIRECT MODE”, CZYLI MOŻLIWOŚĆ BEZPOŚREDNIEGO KIEROWANIA JEDNOSTKAMI Z KŁAWIATURY.** Jeśli wciśniesz i przytrzymasz klawisz [Ctrl] możesz przy użyciu strzałek kursora poruszać aktywną jednostką (np. czołgiem), a przy użyciu myszki wskazywać cel ostrzału. To rozwiązanie, którego wcześniej w RTS-ach nie było, element, który zwiększa precyzję ruchów oddziałów i celność ostrzału, a przez to zwiększa grywalność.

Twórców *Soldiers* pochwalić należy także za niesamowicie interaktywne otoczenie - wszystko można tu zniszczyć, wszystko poddane jest prawom fizyki i balistyki. I... byłoby rewelacyjnie, gdyby nie to, że nie wszystkie misje zaprojektowano w ciekawy, porywający sposób. Ale engine jest, więc może w *Soldiers 2*?

Platformy: PC
Dystrybutor: CD-Projekt

Ocena

Blitzkrieg: Horyzont w ogniu

Samodzielny dodatek do gry *Blitzkrieg*, strategii czasu rzeczywistego sprzed kilkunastu miesięcy. **HORYZONT W OGNIU KONCENTRUJE SIĘ NA NAJWIĘKSZYCH BITWACH II WOJNY ŚWIATOWEJ W KTÓRYCH UDZIAŁ BRAŁ NIEMIECKI GENERAŁ ERWIN ROMMEL**, uważany za jednego z największych mistrzów taktyki ówczesnego okresu. Dzięki temu przyjdzie ci walczyć pod Tobrukiem, Trypolisem i El Alamein, a także na Sycylii, w Ardenach i Normandii. Uzupełnieniem tego podstawowego zestawu scenariuszy, jest osiem misji, w których pojawia się nowa, niedostępna w oryginalnym *Blitzkriegu* strona konfliktu - Japonia.

Tak jak wszystkie dodatki do gier strategicznych, *Horyzont w Ogniu* poza nowymi misjami przynosi także nowe rodzaje jednostek. Jest ich aż pięćdziesiąt, w dużej mierze japońskiej produkcji, ale pojawiają się również takie „unity” jak czołg Panzer IV H czy samoloty Blenheim i Vickers Vildebeest. Poza tym dodatek poprawia algorytm sztucznej inteligencji komputerowego przeciwnika, co jest o tyle ważne, że pozbawiono go trybów multiplayer.

Chociaż RTS-ów rozgrywanych w czasie II Wojny Światowej mamy ostatnio dużo, *Horyzont w Ogniu* niewiele ustępuje najnowszym produkcjom. To zasługa wyjątkowo udanych scenariuszy, które równoważą lekko już „podrdzewiałą” oprawę graficzną.

Platformy: PC
Dystrybutor: Cenega

Ocena

Joint Operations

Joint Operations to jeden z kilku wydanych w przeciągu ostatnich miesięcy sieciowych FPS-ów, a więc gra, która musiała konkurować z takimi gigantami jak *Unreal Tournament 2004* czy *Battlefield: Vietnam*. Do tego jeszcze grę wyprodukowała firma Novalogic, która od dłuższego czasu nie może przekonać graczy to swoich ostatnich produkcji. Tymczasem *Joint Operations* pozytywnie zaskakuje i stanowi poważną alternatywę dla większych konkurentów.

JOINT OPERATIONS TO GRA TYLKO I WYŁĄCZNIE DLA „SIECIOWCÓW”, PONIEWAŻ POZA MAŁO GRYWALNYM SAMOUCZKIEM, NIE MA TU NIC, CO PRZYDAŁOBY SIĘ GRACZOM POZBAWIONYM DOSTĘPU DO SIECI.

Jeśli natomiast jesteś on-line (czy to przez sieć LAN, czy podłączony przez Internet do serwera NovaWorld) możesz pograć w 30 map, w czterech różnych trybach rozgrywki, z - co najważniejsze - nawet setką, lub więcej graczy na raz. Duża liczba graczy jest zresztą potrzebna do zabawy w *Joint Ops*, bowiem mapy w grze są po pierwsze doskonale zaprojektowane (to najmocniejszy punkt gry), a po drugie bardzo duże, więc przy małej liczbie uczestników zabawy jest po prostu pusto i nudno.

Poza tym ponarzekać można na mało realistyczne (ale za to bardzo „miodne”) zachowanie pojazdów i niewielką w sumie liczbę trybów, ale dzięki świetnym mapom łatwo o tym zapomnieć oddając się w 100% grze.

Platformy: PC
Dystrybutor: Cenega

Ocena

Ford Racing 2

Koncern Ford to jeden z największych producentów w branży motoryzacyjnej, nic więc dziwnego, że to właśnie jej samochody doczekały się już drugiej ścigarki poświęconej wyłącznie autkom amerykańskiego koncernu. Pierwsza część *Ford Racing* przyjęta została dość chłodno i raczej jako reklamówka Forda, niż pełnoprawna gra, jej twórcy mieli jednak większe ambicje. Dali temu wyraz w *Ford Racing 2*, samochodówce którą można by traktować całkiem poważnie, gdyby nie jeden, ale niezwykle istotny problem.

Problem ten, to **SŁABY, NIE MAJĄCY WIELE WSPÓLNEGO Z REALIZMEM MODEL JAZDY.** Można by to jeszcze było wytrzymać, gdyby gra oferowała duże emocje jako zwykła zręcznościówka, ale nawet traktowana jako gra „arcade” *Ford Racing 2* nie robi wrażenia. Samochody po prostu „śle” jeżdżą, lewitują na drodze, a nie trzymają się jej tak jak prawdziwe auta.

Gdyby nie to, gra byłaby jak najbardziej przekonująca. Posiada 32 samochody Forda z różnych okresów działania firmy (m.in. modele SVT Mustang Cobra, Thunderbird, Mustang Mach III, Gran Torino, 49 Coupe), sporo tras o zróżnicowanej nawierzchni i kilka ciekawych trybów rajdów (np. utrzymywanie się w tunelu aerodynamicznym konkurenta). Cóż jednak z tego, jeśli najważniejsza część gry zawodzi...?

Platformy: PC
Dystrybutor: Cenega

Ocena

CRACK

RECENZJE RECENZJE

Świetna licencja filmowa, która niestety nie dzieli z kinowym obrazem graficznego przepychu. Szkoda!

Tak wygląda obiekt westchnień nastolatek...

New York by night. Gdzie są jakieś kluby?

Gdzie jest góra?

Jedni walczą mieczem, inni walczą... sięcią :-)

Spider-Man 2

METRYCZKA

Producent: Treyarch
Dystrybutor: LEM
Cena: 249,90 zł
Platforma: PS2, XBX, NGC
Gatunek: zręcznościowa
Multiplayer: nie

GRAFA 10/20

Erm... Kiedy tylko odpałitem grę, musiałem sprawdzić, czy czasem nie dostałem do recenzji wersji PS1. Jest brzydko...

MUZA 06/10

Ścieżka dialogowa w porządku, ale fruwanie z walkmanem jest trudne.

MIÓD 45/50

Jak Grand Theft Auto tyle, że z superbohaterem. Gra wciąga tak bardzo, że nawet się tego po niej nie spodziewasz...

DŁUGOŚĆ 15/20

Główna oś fabuły dość krótka, ale mnóstwo pobocznych zadań ratuje sytuację.

10+6+45+15=...

SPRAWDŹ TO!

Testowano na...PS2...

Spider-Man 2

Dock Ock, kopnę cię w krok...

NOWY film o przygodach Spider-Mana jest już w naszych kinach, możemy więc, podobnie jak latem miliony Amerykanów, zobaczyć, jak Człowiek Pająk – w cywilu nieśmiały student Peter Parker – ratuje Nowy Jork przez szalonym naukowcem Doctorem Octopussem (dla znajomych Dock Ock). Równolegle z filmem do sklepów trafia bazująca na jego licencji gra komputerowa w dwóch różnych wersjach – jednej przeznaczonej na PC-ty i drugiej przygotowanej z myślą o konsolach nowej generacji. Poza głównym bohaterem – Spider-Manem, i głównym bossem – Octopussem, obie edycje gry łączy właściwie tylko jedno. Obie są, mówiąc najogólniej, nieszczerze ładne pod względem graficznym. Poza tym **SPIDER-MAN 2 NA PC I KONSOLACH TO DWIE ZUPEŁNIE RÓŻNE PRODUKCJE.**

Grand Theft Spider-Man

Komputerowa wersja Spider-Mana 2 to prosta, krótka, bardzo liniowa i złożona w pośpiechu zręcznościówka, wyraźnie przeznaczona przede wszystkim dla młodszych graczy. Tymczasem **SPIDER-MAN 2 NA KONSOLACH TO TYTUŁ DUŻO BARDZIEJ ROZBUDOWANY, NIESAMOWICIE GRYWALNY, KTÓRY MÓGŁBY ODNIEŚĆ SUKCES NAWET WTEDY, GDYBY JEGO PREMIERZE NIE TOWARZYSZYŁ SPEKTAKULARNY SUKCES KINOWEGO FILMU.** Nie da się jednak ukryć, że grywalność Spider-Mana 2 nie są wyłącznie wynikiem pomysłowości twórców gry, a raczej tego, że w kreatywny sposób przenieśli oni do świata Człowieka Pajaka swobodę rozgrywki znaną z serii Grand Theft Auto. Stosunkowo krótki główny wątek fabuły składa się

w grze z kilkunastu ułożonych zgodnie z filmową chronologią wydarzeń... Pomiędzy nimi jednak **MOŻESZ ROBIĆ TO, CO CHCESZ – CZYLI FRUWAĆ NAD MANHATTANEM, POMAGAĆ MIESZKAŃCOM NOWEGO JORKU, KTÓRZY ZNALEŻLI SIĘ W KŁOPOTACH, BRAĆ UDZIAŁ W RÓŻNEGO RODZAJU MINIGIERKACH I WYKONYWAĆ ZADANIA POBOCZNE (NP. DOSTAWA PIZZY!!!),** niemające wpływu na treść gry. I musicie mi wierzyć, że jest to niebywała frajda.

W sieci

Frajda również dlatego, że poza swobodą Spider-Man 2 oferuje coś jeszcze. **TO PIERWSZA GRA O CZŁOWIEKU PAJĄKU, KTÓRA KONCENTRUJE SIĘ NA TYM, CO DLA TEJ POSTACI NAJWAŻNIEJSZE, TO ZNACZY ZABAWACH Z SIECIĄ. KAŻDY, KTO CZYTAŁ JAKIKOLWIEK KOMIKS Z PAJĄCZKIEM, WIE, JAKIE SZTUCZKI POTRAFIŁ ON WYKONYWAĆ Z WŁASNĄ SIECIĄ.** W grze większość z nich można powtórzyć. Sieć służy tu nie tylko do fruwania i wykonywania efektownych ewolucji pomiędzy budynkami, ale także do walki z przeciwnikami. Przy jej użyciu możesz choćby unieruchomić bandytę, zawiesić go na latarni lub też wyrzucić w powietrze, a także wykonać całą kombinację podobnych ciosów. Pod koniec gry byłem już tak biegły w posługiwaniu się siecią, że potrafiłem kilkoma ruchami obezwładnić grupkę przeciwników, wyrzucić ich w górę, w powietrzu „sprzedać” serię uderzeń, a jeszcze przed upadkiem ponownie chwycić w sieć i powtórzyć combos. Wygląda to bardzo efektownie.

Kwadratowy pająk

WYGLĄDA ON, A WŁAŚCIWIE WYGLĄDAŁOBY, GDYBY LUDZIE Z TREYARCH PRZYŁOŻYLI WIĘKSZĄ WAGĘ DO OPRAWY GRAFICZNEJ PAJĄCZKA 2. Wydawało mi się, że twórcy gier konsolowych wypracowali już pewien standard graficzny, poniżej którego nie wypada schodzić. Myślę jednak, że Spider-Man 2 jest pod tą poprzeczką. Modele postaci składają się z niewielkiej liczby wielokątów i są obłożone prostymi teksturami, budynki Manhattanu (trzeba przyznać, że bardzo rozległego) wyglądają jak tekturowe pudełka, animacja wszystkich postaci – może z wyjątkiem samego Spider-Mana – również pozostawia sporo do życzenia. Tak niski poziom grafiki trudno sensownie wytłumaczyć – grę robiło przecież studio z dużym doświadczeniem, a wydawca (drugi koncern w branży) chyba nie żałował gotówki na tak wartościową licencję. No, chyba że programiści uznali, że świetna grafika nie jest potrzebna, skoro grywalność stoi na tak wysokim poziomie. Jeśli tak było – mieli rację, bowiem nawet mimo niedociągnięć oprawy graficznej **SPIDER-MAN PRZYKUŁ MNIE DO TELEWIZORA NAJDŁUŻEJ ZE WSZYSTKICH WAKACYJNYCH GIER.**

Spider-Man 2 to pozycja nie tylko dla fanów Człowieka Pajaka i kinomanów podekscytowanych nowym filmem z Tobeyem Maguire'em. To bardzo udana i wciągająca gra, która bawić będzie wszystkich fanów zręcznościówek. **GDYBY JESZCZE TYLKO GRAFIKA BYŁA LEPSZA...**

—Młody

CRACK
CENZJE RECENZJE RECE

Athens 2004



No i.... siup!



Była impreza
wczoraj, co?



Jadło się w McKwaku,
teraz trzeba zrzucić...

Taka konkurencja to
niemałe wyzwanie, jeśli
masz dance-matę.

Spokojnie, wszyscy
zdązą na promocję w
MediaMarkcie.

Testowano
na...PS2...

Jedyna gra
z oficjalną
licencją igrzysk
olimpijskich.
Niestety nie
oznacza to wcale,
że udana.

Athens 2004

Zgarnij złoto dla naszych!!!

KIEDY piszę te słowa, igrzyska trwają w najlepsze i szczerze mówiąc - nie wyobrażam sobie lepszego momentu, by odpalić wydaną wyłącznie na PlayStation 2 grę *Athens 2004* - jedyną oficjalną produkcję wykorzystującą licencję igrzysk. Gry sportowe takie jak ta były niegdyś, szczególnie w czasach komputerów ośmiobitowych, wyjątkowo popularne, a niejeden z ówczesnych graczy złamał na *Decathlonie* czy innych *Summer Games* joystick (dziś właściwie mało popularny, a kiedyś najważniejszy kontroler do gier). Przyczyną wysokiej śmiertelności „dżojów” był fakt, że w WIEKSZOŚCI TAKICH GIER KLUCZEM DO OSIĄGNIĘCIA WYSOKIEGO WYNIKU BYŁO JAK NAJSZYBSZE MACHANIE GAŁKĄ RAZ W LEWĄ, RAZ W PRAWO. NA SZCZĘŚCIE *ATHENS 2004* - PRZYNAJMNIEJ W CZĘŚCI - NIE POWIELA TEGO SCHEMATU, bo biorąc pod uwagę cenę joypadów Dual Shock - twórcy gry skazaliby nas na bardzo kosztowną zabawę.

Olimpijskie tryby

W *Athens 2004* grać można na wiele sposobów - zarówno w pojedynkę, jak i z wieloma graczami. ZABAWA Z INNYMI FANAMI LEKKOATLETYKI JEST - MÓWIĄC SZCZERZE - DUŻO PRZYJEMNIEJSZA I BARDZIEJ EMOCJONUJĄCA. Nic w tym jednak dziwnego, jeśli weźmiemy pod uwagę to, że całe igrzyska zbudowano przecież na chęci i potrzebie międzyludzkiej rywalizacji. Niezależnie od tego, czy złoto zdobywać będziemy

sami, czy w większej grupie, przed rozpoczęciem zabawy i określeniem naszej narodowości wybrać musimy tryb gry. Autorzy *Athens 2004* postarali się, by było ich sporo - **MOŻEMY WZIĄĆ UDZIAŁ W TRENINGU, ROZEGRAĆ JEDNĄ KONKRETNĄ DYSCYPLINĘ, KILKA WYBRANYCH SAMODZIELNIE, DECATHLON (CZYLI USTALONY Z GÓRY ZESTAW DZIESIĘCIU DYSCYPLIN) LUB TEŻ CAŁĄ OLIMPIADĘ SKŁADAJĄCĄ SIĘ ZE WSZYSTKICH 24 DOSTĘPNYCH W GRZE SPORTÓW.** Zaskakującym elementem gry jest przeznaczony dla wielu graczy tryb Party, w którym zabawa wygląda nieco inaczej niż w trybach pozostałych - o tym jednak za moment...

Dwanaście wspaniałych - razy dwa!

Dyscypliny dostępne w grze to te najciekawsze z lekkoatletycznych sportów. W grze tego typu nie mogło oczywiście zabraknąć biegów na różne dystanse, z przeszkodami i bez. Kolejny żelazny punkt gier sportowych to skoki wzwyż, w dal i o tyczce, rzut oszczepem i kulą oraz podnoszenie ciężarów. Do tego dochodzi kilka dyscyplin gimnastycznych, pływanie różnymi stylami i na różnych odległościach oraz sporty nieco bardziej egzotyczne, jak np. strzelanie do rzutek, łucznictwo czy konny turniej skoków przez przeszkody. Znaczący element lekkoatletycznych - czyli raczej gracze ze stażem, bo dawno już nie mieliśmy porządnej sportówki tego typu, nie będą zaskoczeni - nie ma w *Athens*

2004 żadnej dyscypliny, jaka wcześniej nigdzie się nie pojawiła.

Wal i kręć

Teraz to, co najważniejsze - sterowanie. Jak pisałem we wstępie, tylko częściowo twórcy *Athens 2004* odeszli od schematu sterowania opatentowanego już w pierwszych grach lekkoatletycznych przed niemal 20 laty (!!!). DYSCYPLINY, TAKIE JAK BIEGI, PŁYWANIE CZY WIEKSZOŚĆ RZUTÓW, WYMAGAJĄ NIESTETY WALENIA NA PRZEMIAN W KLAWISZE. Potrafi do totalnie zmęczyć, może być więc stosowane jako metoda wychowawcza dla tych szkrabów, które nagminnie dębą w nosie lub uchu. W dyscyplinach bardziej złożonych, szczególnie w gimnastyce, sterowanie wymaga już nie szybkości, a precyzji oraz wycucia rytmu - i jest to niezaprzeczalny plus tej produkcji. Tyle tylko, że właściwie w każdej z tych dyscyplin, w których nie walisz w klawisze, zawodnikami steruje się w całkowicie unikatowy sposób, przez co musisz opanować kilkanaście różnych sposobów interakcji z joypadem. A to z kolei niezaprzeczalny błąd.

Tańcz za medale

Te minusy sprawiają, że trudno wyobrazić sobie kogoś zainteresowanego tą grą za kilka tygodni. Na razie jednak, póki trwa olimpiada, można w nią zagrać. Tylko uważajcie na pady i kciuki. Aha - i jeszcze obiecana informacja na temat trybu Party? OTÓŻ... W TRYBIE TYM DO KONSOLI PODŁĄCZASZ MATĘ DO TAŃCZENIA I W TEN SPOSÓB ORGANIZUJESZ ZAWODY Z GIMNASTYKI ARTYSTYCZNEJ... POWARIOWALI!

METRYCZKA

Producent: 989 Sports
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 219,90 zł
Platforma: PS2
Gatunek: sportowa
Multiplayer: ależ tak!

GRAFA 15/20

W porządku - minus to sportowcy pozbawieni wyrazistości, a plus to detale (np. drgająca poprzeczka po skoku).

MUZA 06/10

Jest, przyczywa, pasuje do powtórek i ekranów menu. Komentarz oszczędny, ale przynajmniej pasujący do wydarzeń na ekranie.

MIOD 35/50

Z jednej strony, brutalna prostota walenia w klawisze, z drugiej - zbyt wiele sposobów sterowania, by je zapamiętać.

DLUGOŚĆ 17/20

Dużo dyscyplin, sporo zróżnicowanych trybów - jest w cp grac.

15+6+35+17=.....

SPRAWDŹ TO!

Mgr Gracz

CRACK

RECENZJE RECENZJE RECENZJE

Testowano na PS2

Zobacz, jak radzi sobie Leon Zawodowiec w feudalnej Japonii!!! Onimusha 3 to bardzo udana samurajska gra!

Bicz Jacquesa to potężna broń.

Demony fruujące nad łukiem Tryumfalnym – widzieliście coś takiego?

Porozumienie ponad podziałami.

Mów mi Leon – po japońsku.

Adzia!

Onimusha 3: Demon Siege

METRYCZKA

Producent: Capcom
Dystrybutor: EA
Cena: 179,90 zł
Platforma: PS2
Gatunek: zręcznościowa
Multiplayer: nie

GRAFA 17/20

Rewelacyjne intro, piękne tła, dobrze animowane postacie. Do tego cała galeria robiących wrażenie demonów.

MUZA 08/10

Wreszcie dobrze udźwiękowione dialogi, klimatyczna muzyka i miły dla ucha francuski akcent Jeana Reno.

MIÓD 45/50

Wciągający system walki – łatwy do opanowania, ale nie uproszczony. Emocjonujące pojedynki z demonami!!!

DŁUGOŚĆ 17/20

Demon Siege jest dłuższe od poprzedników, a na do-datek ma sporo bonusów.

17+8+45+17=...

SPRAWDŹ TO!

Onimusha 3: Demon Siege

Leon Samuraj kontra demony!

ZAZWYCZAJ kiedy odpalam na konsoli nową gierkę, wiem, czego się spodziewać i rzadko kiedy to, co dzieje się na ekranie, jest dla mnie zaskoczeniem. Tymczasem przez **PIERWSZE DWADZIEŚCIA MINUT SPĘDZONE PRZY DEMON SIEGE'U SIEDZIAŁEM PRZED TELEWIZOREM Z OPADNIĘTĄ SZCZĘKĄ (AUTENTYCZNIE I DOSŁOWNIE!)**. A na początku dzieje się tu sporo. Renderowane, a więc przepiękne, intro pokazuje walkę samotnego samuraja z oddziałem demonów we wnętrzu ogromnej maszyny bojowej sterowanej przez organiczny mózg. W wersji filmowej, z dużym budżetem, zdeklasowałoby wszystko to, co widzieliśmy w trylogii *Władca Pierścieni*, ale nawet na małym telewizorze i odgrywane z konsoli robi zapierające dech w piersiach wrażenie. Mimo to prawdziwe zaskoczenie przychodzi później.

NIEOCZEKIWIWIE PRZENOSIMY SIĘ DO PARYŻA, JEST MAJ 2004 ROKU, MIASTO ZOSTAJE ZAATAKOWANE PRZEZ ARMIE DEMONÓW, BRUTALNIE I BEZLITOŚNIE MORDUJĄCYCH MIESZKAŃCÓW STOLICY FRANCJI. Nagle na ekranie pojawia się postać z twarzą francuskiego aktora Jeana Reno (ten od Leona Zawodowca) i tak właśnie zaczyna się najbardziej pokręcona

część serii Onimusha, zwanej czasem „Resident Evilem z samurajami”.

Do trzech razy sztuka

Mówi się, że przeklęte dusze nie idą ani do piekła, ani do nieba – cały czas błądzą się po ziemi i *Onimusha 3* zdaje się to potwierdzać. Nobunaga, główny „Zły” z dwóch poprzednich części serii, powraca po raz kolejny. Tym razem w wyniku manipulacji czasem za pomocą wiernego sługi – demonicznego naukowca o imieniu Guildenstern, Nobunaga planuje przejąć władzę nie tylko nad szesnastowiecznym Krajem Kwitnącej Wiśni, ale także Europą XXI wieku. **W WYNIKU ZAKRZYWIENIA CZASOPRZESTRZENI ZNANY Z PIERWSZEJ CZĘŚCI GRY SAMURAJ SAMANOSUKE TRAFIA DO PARYŻA W 2004 ROKU**, a Jacques, francuski policjant z twarzą Jeana Reno, przenosi się do feudalnej Japonii. Obaj muszą połączyć siły tak, by pokonać Nobunagę – i wrócić do swoich epok. W tym wydatnie pomoże im Ako – mały skrzydlaty duśzek, który wygląda identycznie jak Dzwoneczek z Piotrusia Pana. Tyle tylko, że ma czarne skrzydełka. Fabuła gry wykorzystuje oczywiście podróż w czasie (np. kilka zagadek sprowadza się do zmiany pewnych wydarzeń w przeszłości, co ma wpływ na dzień teraźniejszy w grze), jest do tego mocno pokręcona, ale ze względu na te wszystkie czasoprzestrzenne kombinacje traci trochę kierunek i w pewnym momencie przestajesz przywiązywać do niej większą uwagę. Dobrze, że tym razem przynajmniej Nobunaga pada ostatecznie. Tylko czy na pewno?

Duszę cię za duszę

TAK JAK POPRZEDNIE CZĘŚCI ONIMUSHY – TAK I TA JEST GRĄ AKCJI Z ELEMENTAMI PRZYGODÓWKI. Łamigłówki, jakie przyjdzie ci rozwiązać, nie są zbyt trudne – większość zagadek, szczególnie po rozwiązaniu, wydaje się dziecinnie prosta, a tylko brak koncentracji może spowodować, że ich rozszyfrowanie zabrało ci więcej czasu, niż było potrzeba. **NAJWAŻNIEJSZE W GRZE SĄ POJEDYNKI, A SYSTEM WALKI ZAWSZE BYŁ NAJMOCNIEJSZĄ STRONĄ SERII ONIMUSHA.** Wszystkie grywalne postacie mogą blokować i zadawać kombinacje ciosów, Jacques i Samanosuke mogą także przyzywać magiczne moce, wykorzystujące energię dusz pokonanych przeciwników. W tej części gry sterownie wreszcie odbywa się za pomocą galek, co znacznie ułatwia walkę, pojawił się też nowy system namierzania przeciwników – dzięki niemu możesz precyzyjnie określić, którego z wrogów atakujesz. Nowa dla gry jest także broń Jacquesa – bat, którym można przerzucać przeciwników lub przyciągać leżące dalej przedmioty.

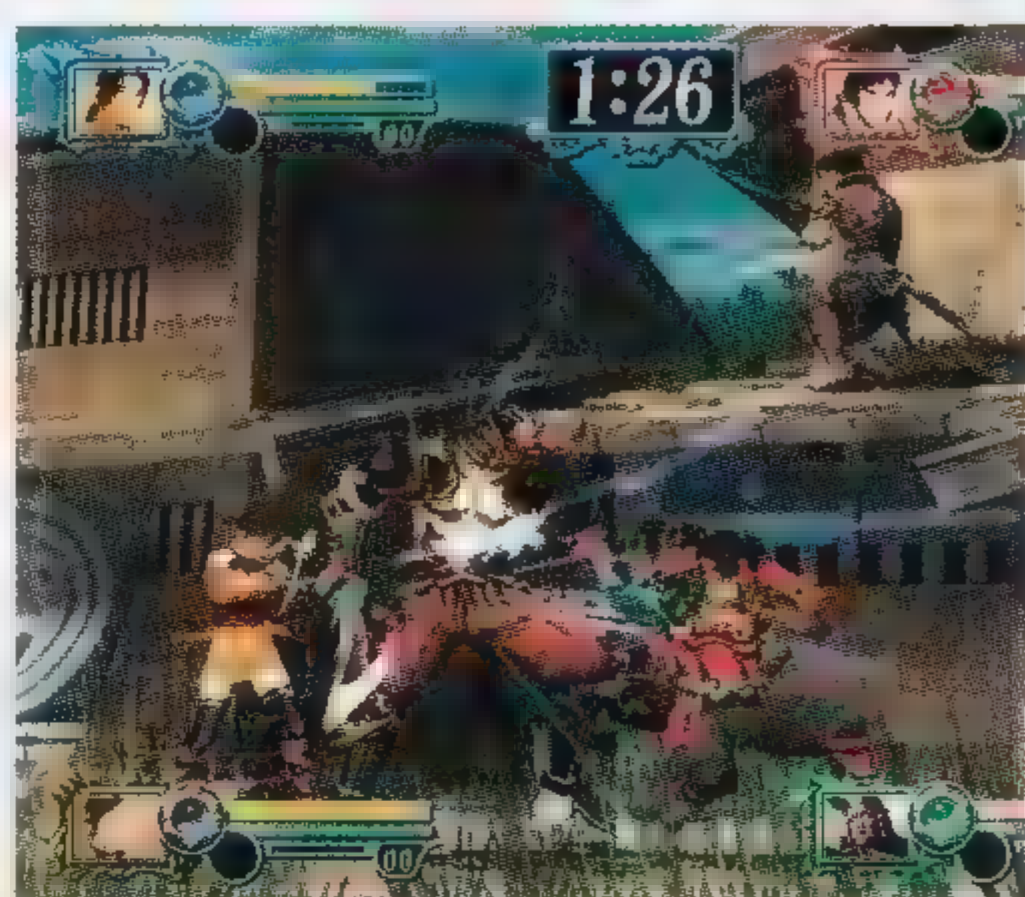
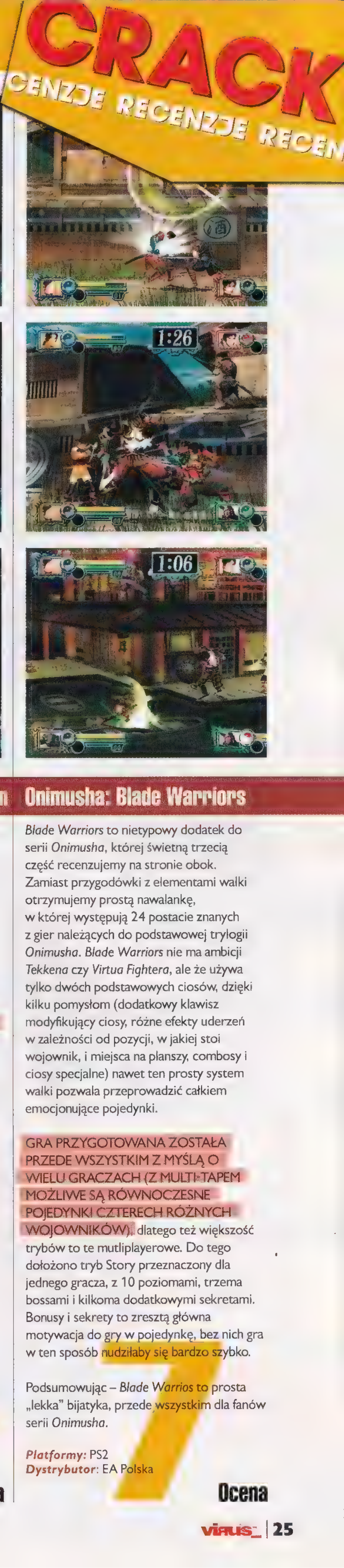
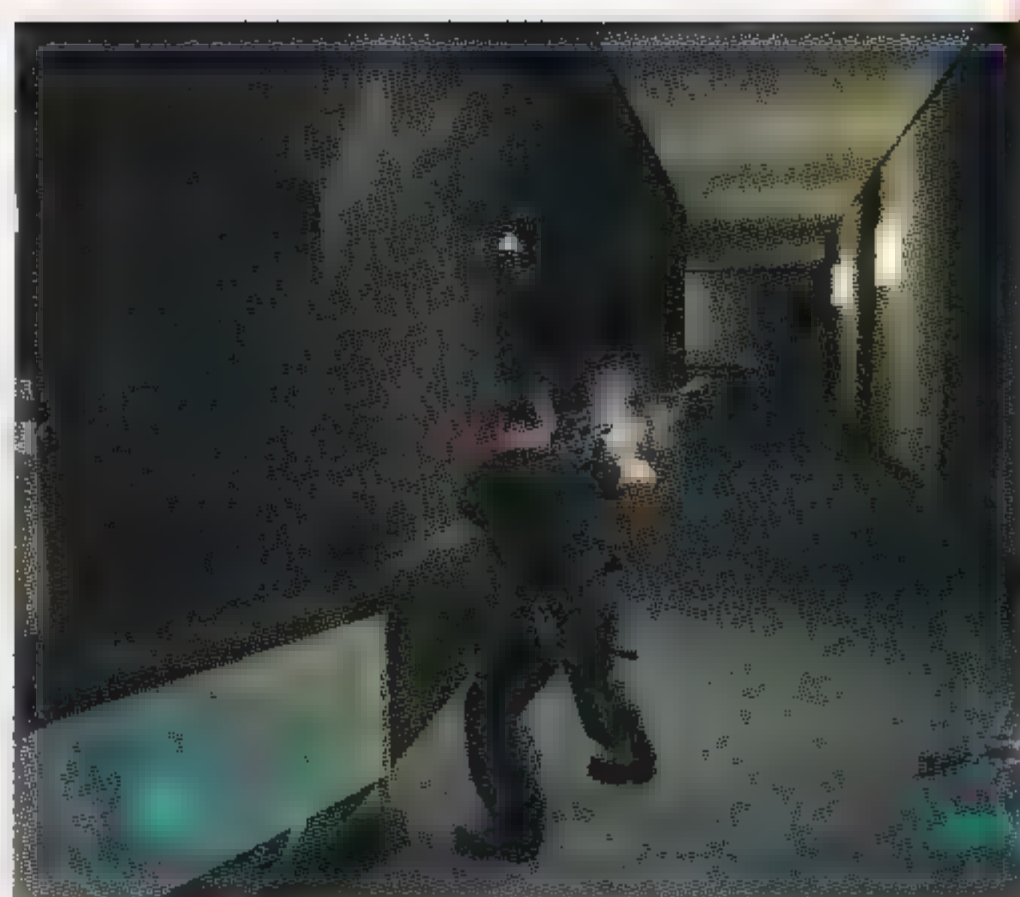
Nobunaga, giń!!!

Demon Siege to dla opisywanej tu serii krok naprzód również pod względem grafiki – teraz poziomy są w pełni trójwymiarowe, choć nie ma to większego wpływu na wygląd gry. Kolejne *Onimushy* zawsze wyglądały świetnie, szczególnie podczas walk z bossami – i pod tym względem nic się nie zmieniło. Dużo lepsze jest natomiast udźwiękowanie dialogów, niestety nadal brakuje japońskiej ścieżki dźwiękowej. Szkoda. To jednak minus, do którego fani serii już się przyzwyczaili i tak naprawdę jedyny słaby punkt gry. **NIE SPOSÓB JEJ NIE POLECIC – TO PO PROSTU KOLEJNA ŚWIETNA ONIMUSHA!**

Dr Szymek

ALTERNATYWY

Way Of The Samurai 2
Kolejna z wydanych niedawno interesujących gier o samurajach. Oferuje ona większą swobodę i bardziej tradycyjną fabułę, ale jako gra jest odrobinę słabsza



Drakengard

Nowa produkcja firmy Square/Enix to właściwie dwie gry w jednym – zręcznościowy symulator lotu smokiem oraz bijatyka w stylu *Dynasty Warriors*. **GŁÓWNYM BOHATEREM TEJ HYBRYDY JEST CAIM - WOJOWNIK BIORĄCY UDZIAŁ W KONFLIKCIE POMIĘDZY BLIŻEJ NIEZIDENTYFIKOWANĄ UNIĄ A RÓWNIIE NIEOKREŚLONYM IMPERIUM.** Wkrótce po rozpoczęciu gry Caim zostaje śmiertelnie ranny, ostatkiem sił szturmując umocnienia wroga, na których znajduje konającego smoka. Obaj decydują się na Pakt - rytuał, który ratuje ich życie, ale też wiąże ze sobą aż po kres ich dni. A potem zaczyna się rzeź...

Gra podzielona jest na sporą liczbę misji trwających od kilkunastu minut do godziny i które rzucają Caima na pole bitwy między walczące ze sobą strony. Zazwyczaj wygląda to tak, że fruniesz na grzbiecie smoka, zjeżdżasz ogniem w stronę przeciwników na ziemi i w powietrzu, potem zaś lądujesz pomiędzy walczącymi żołnierzami i samodzielnie wycinasz w pień przeciwników. Po drodze znajdujesz dodatkowe bronie i przedmioty, rozmawiasz z różnymi postaciami, ale te RPG-owe elementy to tylko nieznaczący dodatek. *Drakengard* to czysta gra akcji - nietypowa (także pod względem dziwacznej muzyki), a przez to intrygująca. Szkoda, że w standardowej cenie...

Platformy: PS2
Dystrybutor: Cenega

Ocena

This Is Football 2004

W świetle coraz lepszych odsłon serii *Pro Evolution Soccer* i wciąż silnej pozycji serii *FIFA* wydawać by się mogło, że wydawanie kolejnych gier piłkarskich na PS2 pozbawione jest sensu. Firma Sony jednak upiera się przy tym pomysle i jak co roku wypuszcza kolejną wersję *This Is Football*. I jak co roku fakt ten nie zmienia w żaden sposób układu sił na piłkarskim poletku.

TIF 2004 to wciąż „ta trzecia” gra. Brakuje jej magii *PES-a* i z tym cyklem nawet nie ma co jej porównywać. Z drugiej strony, może to być alternatywa dla gry *FIFA 2004*, biorąc jednak pod uwagę siłę maszyny promocyjnej Electronic Arts, gracze sięgną raczej po tamten tytuł niż produkcję Sony.

W sumie szkoda, bo SERIA TIF JEST Z KAŻDYM ROKIEM LEPSZA. POPRAWIONO GRAFIKĘ, ANIMACJE ZAWODNIKÓW SĄ BARDZIEJ „ORGANICZNE”, NATURALNE, PIĘKA NIE KLEI SIĘ DO NOGI PIĘKARZY.

Brak taktycznego zaawansowania *TIF* równoważy radością płynącą z rozgrywki - to produkcja, w którą po prostu dobrze się gra. Do tego dochodzą tysiące licencjonowanych zawodników i klubów oraz mnóstwo drobnych szczegółów, jak np. możliwość wywrócenia się na polu karnym przeciwnika, z nadzieją na łatwowierność sędziego (!!!). Kto wie, czy za rok seria Sony nie wyprzedzi wreszcie stojącej w miejscu *FIFA*?

Platformy: PS2
Dystrybutor: Sony Polska

Ocena

Syphon Filter: The Omega Strain

Jedna z bardziej popularnych i wysoko cenionych serii z pierwszego PlayStation trafia wreszcie na PlayStation 2. Niestety jednak zmiana platformy nie wyszła temu szpiegowskiego thrillerowi na dobre. Co się stało?

Przede wszystkim brakuje Gabe'a Logana - bohatera oryginalnej trylogii *Syphon Filter*. Zamiast niego **KIERUJESZ BEZIMIENNYM AGENTEM (JEGO WYGLĄD MOŻESZ W PEWNYM ZAKRESIE SAMODZIELNIE ZMODYFIKOWAĆ), KTÓRY BIERZE UDZIAŁ W 17 DŁUGICH I ROZBUDOWANYCH MISJACH NA CAŁYM ŚWIECIE.** Niestety tragiczne AI przeciwników, niewygodny system zmiany uzbrojenia, mało skuteczny autotargeting, nieciekawny sposób zaprojektowania poziomów, nieczytelna mapa oraz mało wyraźna grafika powodują, że nie masz ochoty przechodzić nawet jednej z nich. Trudno powiedzieć, czego dokładnie w *Syphon Filterze* brakuje - jest raczej tak, że wszystkie części składowe tej produkcji są po prostu niedopracowane, wykonane nieumiejętnie i bez większego zaangażowania ze strony twórców. Podstawowy problem z grą jednak polega na tym, że wszystkie jej misje przygotowano z myślą o grze w Sieci w czterech graczy, dlatego też część zadań jest po prostu za trudna, kiedy rozgrywasz je w pojedynkę. To fakt, który ostatecznie kładzie tę produkcję.

Platformy: PS2
Dystrybutor: Sony Polska

Ocena

Onimusha: Blade Warriors

Blade Warriors to nietypowy dodatek do serii *Onimusha*, której świetną trzecią część recenzujemy na stronie obok. Zamiast przygodówki z elementami walki otrzymujemy prostą nawałankę, w której występują 24 postacie znanych z gier należących do podstawowej trylogii *Onimusha*. *Blade Warriors* nie ma ambicji *Tekkenu* czy *Virtua Fighter*, ale że używa tylko dwóch podstawowych ciosów, dzięki kilku pomysłom (dodatkowy klawisz modyfikujący ciosy, różne efekty uderzeń w zależności od pozycji, w jakiej stoi wojownik, i miejsca na planszy, combosy i ciosy specjalne) nawet ten prosty system walki pozwala przeprowadzić całkiem emocjonujące pojedynki.

GRA PRZYGOTOWANA ZOSTAŁA PRZED WSKAZANYM Z MYŚLIĄ O WIELU GRACZACH (Z MULTI-TAPEM MOŻLIWE SĄ RÓWNOCZESNE POJEDYNKI CZTERECH RÓŻNYCH WOJOWNIKÓW). Dlatego też większość trybów to te multiplayerowe. Do tego dołożono tryb Story przeznaczony dla jednego gracza, z 10 poziomami, trzema bossami i kilkoma dodatkowymi sekretami. Bonusy i sekrety to zresztą główna motywacja do gry w pojedynkę, bez nich gra w ten sposób nudziłaby się bardzo szybko.

Podsumowując – *Blade Warriors* to prosta „lekka” bijatyka, przede wszystkim dla fanów serii *Onimusha*.

Platformy: PS2
Dystrybutor: EA Polska

Ocena

CRACK

RECENZJE RECENZJE RECENZJE

Richard Burns Rally

Nic nie widzę!
Nic nie widzę!

Vroom! Vroom! Vroom!

Richard Burns Rally

METRYCZKA

Producent: Warthog
Dystrybutor: SCI
Cena: 199,90 zł
Platforma: PC, PS2, Xbox
Gatunek: rajdowa
Multiplayer: tak

GRAFA 16/20

Trasy przepiękne, efekty pogodowe rewelacyjne, modele samochodów udane, choć uszkodzenia nie są tak efektowne jak w innych grach.

MUZA 6/10

NAJSŁABSZY ELEMENT GRY. Silnik ryczy jak powinien, ale odgłosy stłuczek to jakiś mało śmieszny dowcip dźwiękowców.

MIÓD 45/50

OCENA ZA MIODNOŚĆ WYSOKA, ale wystawiona z perspektywy kogoś, kto na rajdówkach zjadł zęby. Amatorów poziom trudności gry będzie raczej irytował.

DLUGOŚĆ 15/20

SPORO TRYBÓW, niezłe testy Richarda Burnsa dla najlepszych, tylko OS-ów odrobinę za mało. Ale nie ma większych powodów do narzekań.

16+6+45+15=

SPRAWDŹ TO!

Sytuacja na drogach zaskoczyła drogowców...

RYSIEK – jak nazywają zgrabnie grę jej polscy dystrybutorzy, przedstawiciele firmy LEM – bardzo mnie zaskoczył. Wydawało się, że w grach będących symulacją wyścigów WRC karty są już dawno rozdane. Na PC-tach gra się w Colina, na PS2 w WRC3, na Xboxie w Rallisport Challenge 2, a jeśli ktoś jest fanatykiem realizmu, uruchamia najwyższy poziom trudności w każdej z tych gier i wyłącza wszelkie ułatwienia. Tymczasem Richard Burns Rally, gra przygotowana przez angielskie studio developerskie Warthog znane dotąd jedynie ze średnio udanej serii Rally Championship (ostatnia część miała dopisek Extreme) oraz dużej liczby licencjonowanych zręcznościówek, zrobi najprawdopodobniej niemałe zamieszanie w gatunku gier rajdowych.

ALE OD RAZU OSTRZEGAM – TO GRA TYLKO DLA HARDCORE'OWCÓW.

Nie ma lekko

Kiedy uruchomiłem grę, naturalnym odruchem wybrałem opcję Quick Race – tak by szybko sięgnąć za kółkiem i odczuć pierwsze wrażenia z jazdy. Już rozgrzewałem gałki kontrolera (jeszcze nie przyszło mi do głowy, by podłączyć kierownicę), kiedy na ekranie pojawiła się informacja, że gra jest bardzo realistyczna, w związku z czym jej twórcy i Richard Burns sugerują, bym przed jej rozpoczęciem zapoznał się z interaktywną szkółką jazdy dostępną z poziomu menu. OCZYWIŚCIE ZIGNOROWAŁEM TĘ SKANDALICZNĄ PROPOZYCJĘ (W KOŃCU GRAŁEM TROCHĘ W C04 I WRC3) TYLKO PO TO, BY... WYŁOŻYĆ SIĘ NA PIERWSZYM ZAKRĘCIE, JAKI NAPOTKAŁEM. RICHARD BURNS JEST TRUDNE! Twórcy gry woleliby pewnie, bym napisał „realistyczne”, ale choć to

właśnie przywiązanie do realizmu jazdy powoduje, że gra jest cholernie wymagająca, jednak grając w nią nie sposób zapomnieć, że to mimo wszystko tylko wirtualna gra komputerowa.

Jazda ze szkoły

Zabawę z Rykiem rzeczywiście najlepiej zacząć od szkółki. Co prawda, lekcje wciągają się zdecydowanie zbyt długo, ale to właśnie tutaj zrozumiesz w dużo większym stopniu, niż w grach takich jak Colin 04, na czym polega jazda samochodem WRC. Szkółka podzielona jest na dwie części – dla początkujących i zaawansowanych. Co prawda, techniki przedstawione w części pierwszej będą znane wyjadaczom, ale KILKA PATENTÓW Z KURSU DLA ZAAWANSOWANYCH (NP. SKANDYNAWSKI PRZERZUT) TO RZECZYWISTE SZTUCZKI ZNANE TYLKO WTAJEMNICZONYM i pozwalające skrócić czas przejazdu o kilka cennych dziesiątych części sekundy. Przejście szkółki zajmuje około dwie godziny, potem możesz już się śmiało zabrać za główną grę, wybrać tryb mistrzostw (SZEŚĆ RAJDÓW W JAPONII, USA, FINLANDII, FRANCJI, AUSTRALII I WIELKIEJ BRYTANII), pojedynczy wyścig lub też Richard Burns Challenges, czyli zestaw trudniejszych (z każdym kolejnym) testów dla najlepszych kierowców.

Panie, coś mi stuka pod maską

Co prawda, liczba odcinków specjalnych do przejechania może się wydawać mała, ale równoważy to liczba dostępnych w grze pojazdów, a przede wszystkim zakres, w jakim można je konfigurować.

Najtrudniejsza rajdówka z wydanych do tej pory, z niesamowicie realistycznym modelem jazdy.

Właściwie każdy aspekt dot. zawieszania, hamulców, opon itd. możemy samodzielnie ustawić na ekranach, które przypominają bardziej arkusz kalkulacyjny niż standardowe okienko gry. FANI GRZEBANIA POD MASKĄ BĘDĄ WNIEBOWZIĘCI. Szczerze mówiąc, to ustawianie parametrów jest konieczne, aby móc marzyć o zwycięstwie. Rysiek bowiem nie ma litości. Każdy błąd, zbyt gwałtowne poruszenie kontrolerem, najmniejsza nawet nierówność, na której nieopatrznie przyspieszysz – wyrzucając samochód z trasy i jesteś zmuszony prosić widzów o pomoc.

Czekamy na RBR2

Model jazdy jest tu rzeczywiście realistyczny, ale niestety ustępuje mu oprawa audio-wizualna. Samochodom brakuje naturalności. Mimo że kolizje wykrywane są perfekcyjnie, na ekranie nie wygląda to już tak dobrze – masz wrażenie, że animacja wypadku zaczyna się trochę za późno i nie wygląda to tak jak powinno. JESZCZE GORSZE SĄ ODGŁOSY TOWARZYSZĄCE STŁUCZKOM. PO PIERWSZE – MOCNO STŁUMIONE I „PLASTYKOWE”, PO DRUGIE – NIEPRECYZYJNIE ODTWARZANE, PRZEZ CO ZDARZA SIĘ, ŻE ODGŁOS UDERZENIA POJAWIA SIĘ CHWILĘ WCZEŚNIEJ, LUB CHWILĘ PÓŹNIEJ, NIŻ POWINIEN.

Opisywane problemy nie są znaczące i większość graczy pewnie przymknęłaby na nie oko. Jednak w grze przewidzianej dla fanatyków rajdów i nawet dla nich trudnej, te detale psują ogólne wrażenie. Jeśli jednak szukasz prawdziwego wyzwania, zainwestuj w Ryśka. I czekaj na RBR2, w którym te drobne niedociągnięcia – miejmy nadzieję – zostaną poprawione.

Dr Szymek

ZACZNIJ SIĘ BAĆ!

PREMIERA!

**nova
gra**

2CD

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA GRA ROKU

INDEX: 379166 ISSN: 1426-2916



Wydanie specjalne **CD-ACTION**

Numer 7/2004

Cena 18 z 50 gr w tym 7% VAT

TYLKO 18,50 zł

WYDANIE SPECJALNE CD-ACTION

**nova
gra**

INDEX: 379166 ISSN: 1426-2916

**ZACZNIJ
SIĘ BAĆ!**

**CENA
TYLKO
18.50**

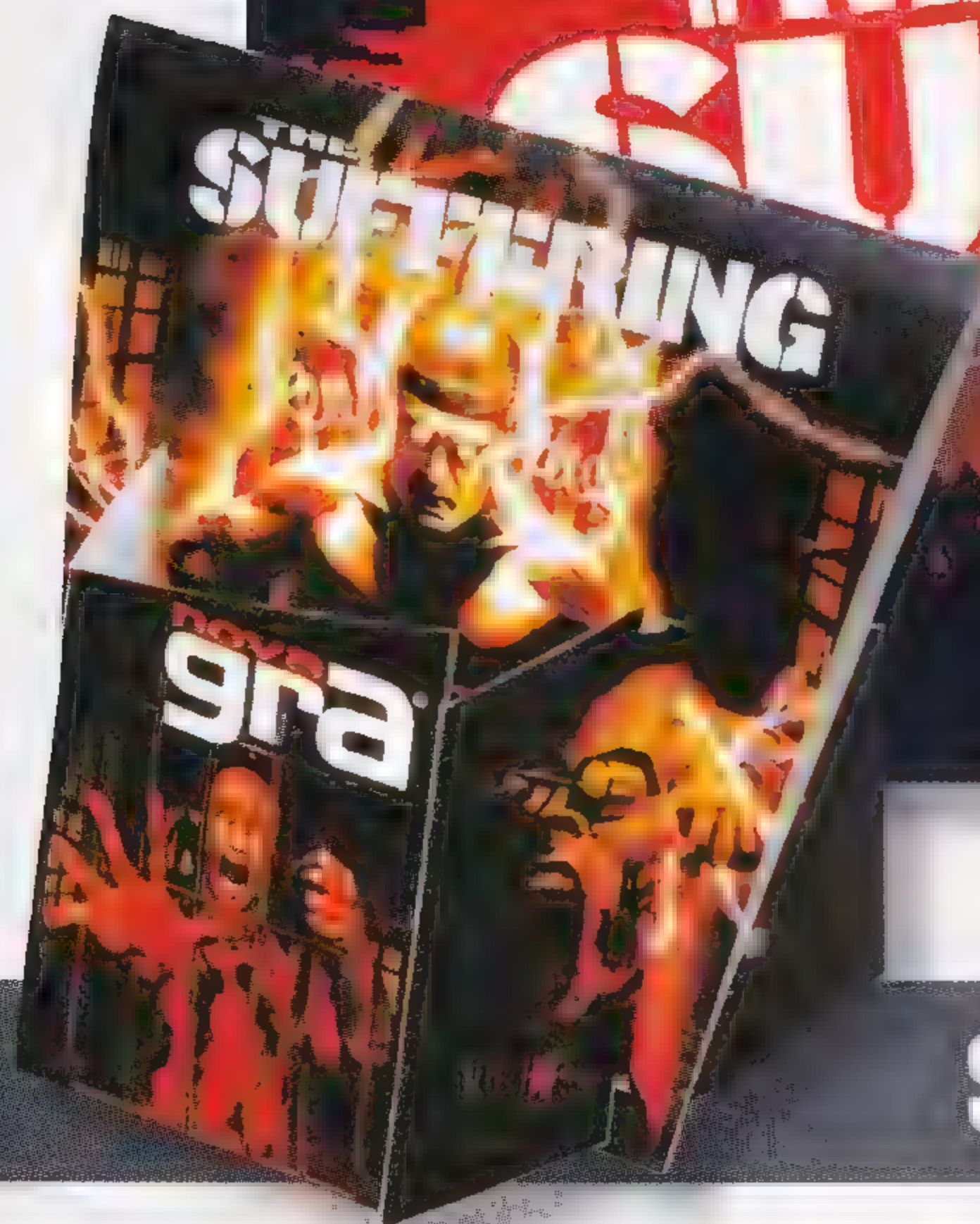
**THE
SUFFERING**

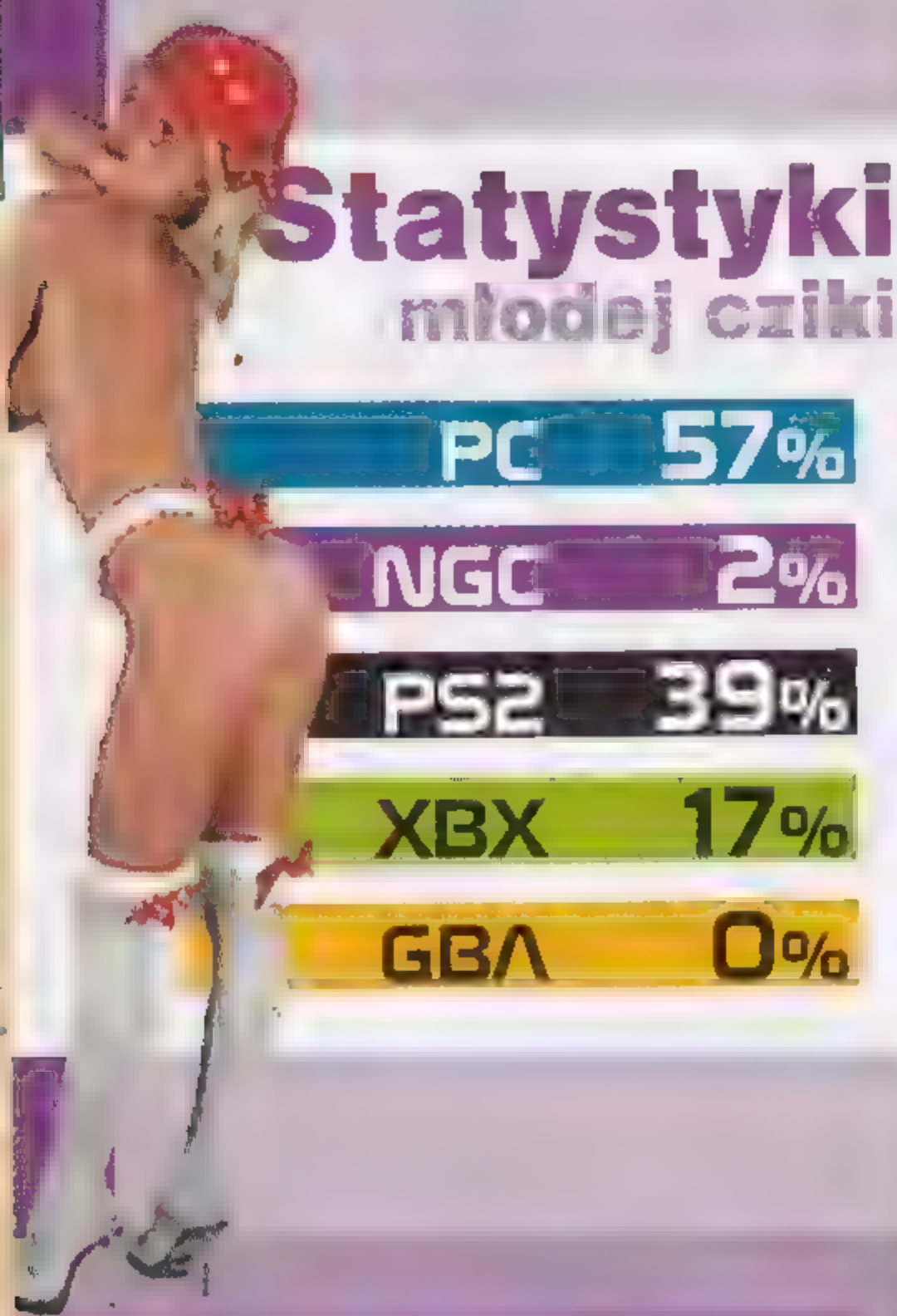
ONLY SURVIVAL HORROR W WERSJI PC

W zestawie:

- pełna wersja gry The Suffering (2 CD)
- instrukcja w języku polskim
- opis przejścia gry
- podstawka pod telefon komórkowy
- dwa plakaty

SZUKAJ W KIOSKACH I SALONACH PRASOWYCH





Statystyki młodej cziki

PC	57%
NGC	2%
PS2	39%
XBX	17%
GBA	0%

TIPS NUMERU



Doom III

PC Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sposoby na wprowadzanie kodów są dwa. Pierwszy to włączenie konsoli za pomocą klawisza [Tab] i wpisanie w niej dowolnego z poniższych kodów, a następnie potwierdzenie klawiszem [Enter]. Jeśli jednak z jakiegoś kodu chcemy korzystać częściej, można go przypisać do dowolnego klawisza, dzięki czemu wystarczy wcisnąć jeden klawisz, aby np. uzupełnić amunicję oraz zdrowie. Jak to zrobić?

Na początku w Notatniku musisz otworzyć plik z katalogu: \Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini (wcześniej na wszelki wypadek zrób jego kopię), a następnie przypisać do klawiszy dowolne cheaty z poniższej listy (przykład będzie na samym końcu, a cheaty są takie same w obydwu sposobach):

health - dostajesz zdrowie
killpawns - zabija wszystkich wrogów
ammo - dostajesz amunicję
ghost - możesz przechodzić przez ściany
fly - możesz latać
walk - wyłącza latanie i przechodzenie przez ściany
invincible 1 - włącza god mode
invincible 0 - wyłącza god mode
invisible 1 - stajesz się niewidzialny
invisible 0 - wyłącza niewidzialność
playersonly 1 - unieruchamia wrogów
playersonly 0 - wrogowie mogą się już ruszać
savegame - zapisuje stan gry
loadgame - wczytuje stan gry
stealth - pokazuje jak dobrze jesteś ukryty
preferences - modyfikuje ustawienia, w tym obłożenie klawiszy
mission win - kończy obecną misję
quit - wychodzisz z gry
summon echeloningredient.eringairfoilround - przywołuje nabój airfoil
summon echeloningredient.edisposablepick



k - przywołuje disposable pick
summon echeloningredient.eflashbang
- przywołuje flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade
- przywołuje frag grenade
summon echeloningredient.esmokegrenade
e - przywołuje smoke grenade
summon echeloningredient.estickycamera
- przywołuje sticky camera
summon echeloningredient.estickyshocker
- przywołuje sticky shocker
summon echeloningredient.ewallmine
- przywołuje wallmine
summon echeloningredient.ediversioncamera
- przywołuje diversion camera
summon echeloningredient.ecamerajammer
- przywołuje camera jammer
summon echeloningredient.echemflare
- przywołuje flarę
summon echeloningredient.ef2000
- przywołuje F2000
summon echeloningredient.eflare
- przywołuje flarę
summon echeloningredient.efn7
- przywołuje FN7
summon echeloningredient.elasermic
- przywołuje laser mic
summon echeloningredient.elockpick
- przywołuje lock picka
summon echeloningredient.emedkit
- przywołuje medkit
summon echeloningredient.erappellingobject
- przywołuje rappelling object
summon echeloningredient.ethermalgoggles
e - przywołuje thermal googles
summon echeloningredient.ethermalmine
- przywołuje thermal mine

Do jednego klawisza można przypisać wiele kodów, jednak wtedy muszą one być oddzielone znakiem [|] (pionowa kreska znajduje się na klawiszu [\]). Na przykład jeśli chcesz do klawisza [F10] przypisać niewidzialność, do [F11] amunicję, a do [F12] przywołanie dwóch flar i granatu dymnego, do pliku musisz dopisać następujące linijki:
F10=invisible
F11=ammo
F12=summon echeloningredient.eflare|summon echeloningredient.eflare|summon echeloningredient.esmokegrenade

PS2 XBX Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Aby wprowadzić kodów, ustaw w menu kursor na pozycji "Extra Content", naciśnij R1 lub prawy trigger, a pojawi się klawiatura numeryczna:
548975 - mniejsze obrażenia
456456 - traciśz mniej mocy PS1
537893 - wszystkie moce
978945 - niekończąca się amunicja
987978 - bez głowy

Tryby gry
05051979 - arcade
07041979 - cooperative
7734206 - survival
465486 - dark
Modele Nicka
564689 - treningowy
484646 - miejski
975466 - pustynny
456498 - stealth
Modele Sary
135488 - zwykły
468799 - PS1
678999 - samobójczy
Modele Barett
97878 - zwykły
196001 - treningowy
196002 - treningowy
196003 - treningowy
196004 - treningowy
196005 - treningowy
196006 - treningowy
Modele Wei Lu
231324 - zwykły
978789 - zwykły
654654 - medytujący
Modele Generała
459797 - zwykły
431644 - klaun
Inne modele
489788 - Marlana
136876 - Tonya
231644 - Marlana

Dodatkowe misje
05120926 - Pitfall
76635766 - Panic Room
020615 - Up And Over
945678 - Stop Lights
9442662 - Gasoline
154897 - Bottomless Pit
090702 - TK Alley
154684 - Gear Gauntlet
428584 - Tip The Buddha
565485 - Psi Pool
659785 - Aura Pool
568789 - Bouncy Bouncy
456878 - Gnomotron
Dodatkowe misje
Jeśli nie chcesz wpisywać kodów, musisz znaleźć gнома na odpowiednim poziomie:
1 - Tip The Idol
2 - Bouncy Bouncy
2 - TK Alley
3 - GearShift
3 - Panic Room
3 - Survival Mode
4 - Bottomless Pit
4 - Floor of Death 4
4 - Up And Over
6 - Gasoline
6 - Psi Pool
7 - Stop Lights
8 - Aura Pool
wszystkie - Gnomotron

PC Spider-Man 2: The Game

1. Zrób w czasie gry save.
2. Zrób kopie robocze plików: gamestat.ini i game#.ini (gdzie # jest numerem tego save'a, którego używasz [np. game0.ini]), z katalogu \Spider-Man 2\System).
3. Edytuj oba pliki za pomocą Notatnika lub innego edytora tekstów.
4. W gamestat.ini zmień linię
MaxHealth=100 // 200 na
MaxHealth=1000 // 2000.



Zgraj plik do katalogu z grą, zastępując nim wersję wcześniejszą:
W pliku: game#.ini zmień linię Health=100MaxHealth=100 na Health=1000MaxHealth=1000.

Zgraj plik do katalogu z grą, zastępując nim wcześniejszą wersję. Uruchom grę i ciesz się 1000 hit points (10x więcej niż standardowo). Możesz też naturalnie wpisać większą wartość, zamiast 1000, taką samą w obu modyfikowanych plikach. Zmiany można wprowadzać po każdym kolejnym save'ie.

TIPS MIESIĄCA

- W czasie gry naciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, następnie wpisz dowolny z poniższych kodów i potwierdź go klawiszem [Enter]:
- aviDemo** – zapisuje twoją grę jako filmik avi
- benchmark** – włącza benchmark
- doomhell** – przenosisz się od razu na ostatni poziom
- freeze** – zatrzymuje całą akcję
- gfxinfo** – wyświetla informacje o karcie graficznej
- god** – włącza god mode
- nodip** – możesz przechodzić przez ściany
- notarget** – stajesz się niewidzialny dla większości wrogów
- com_drawfps 1** – pokazuje FPS-y

Doom III

PC

give all – wszystkie bronie i amunicja na fulla
give doom95 – wczytuje stareńkiego Doom
give keys – dostajesz wszystkie karty kodowe
give weapon_machinegun – dostajesz karabin maszynowy
give weapon_shotgun – dostajesz shotguna
give weapon_plasmagun – dostajesz plasmaguna
give weapon_bfg – dostajesz BFG
give weapon_chainsaw – dostajesz piłę łańcuchową
give weapon_rocketlauncher – dostajesz rakietnicę
status – pokazuje twój status
quit – wychodzi z gry

Poniżej lista wszystkich pozostałych kodów – ich znaczenie musicie rozszyfrować we własnym zakresie:
 _use, _moveRight, _moveLeft, _moveDown, _forward, _back, _right, _left, _lookDown, _lookUp, _attack, _moveUp, _speed, _strafe, _button7, _button6, _button5, _button4, _button3, _button2, _button1, _button0, aasStats, addarrow, addline, blinkline, bindlist, bind, centerview, compressDemo, connect, clearlights, conDump, clear, cvar_restart, cvarlist, combineCubelImages, crash, collisionModelInfo, dirtyfeet, dir, demoShot, disconnect, dmap, echo, envshot, exec, exportmodels, editSounds, editLight, editor, error, fillrate, flashlight, focusSoundsEditor, give, game_memory, in_restart, kill, killRagdolls, killMoveables, killMonsters, keepTestModel, listModels, listSkins, listMaterials, listImages, listModes, listLightDefs, listEntityDefs, listMonsters, listEntities, listThreads, listSounds, listAnims, listCollisionModels, listlines, listVertexCache, map, modulateLights, nodip, notarget, nextanim, overlayGUI, path, poplight, parsewait, printShader, printMode, playDemo, playCmdDemo, playerModel, prevanim, reload, reloadSounds,

reloadSoundShaders, reloadFx, reloadanims, reexportmodels, removeline, runReach, runAAS, recordCmdDemo, recordDemo, recordCmdDemo, recordDemo, renderbumpFlat, renderbump, roq, reloadGuis, reset, regenerateWorld, reloadImages, reloadShaders, reloadModels, script, reloadEntityDefs, s_musictrack, s_cachelinvalidate, s_cachelInfo, s_restart, seta, set, spawn, setviewpos, setStepGamma, setu, sets, sizeDown, sizeUp, screenshot, spawnServer, stopRecording, say, testTrace, testImage, testShader, testBump, testLight, touchFx, touchGui, touchFile, toggle, testSIMD, touchMaterial, testFx, touchSound, listSoundShaders, touchParticle, testDamage, testblend, testanim, testParticle, testModel, testWipe, testGUI, timeDemo, testmap, touchSkin, touchModel, unbind, unbindall, vid_restart, vstr, writeConfig, writePrecache, weapon, weapnext, where, weapprev, weaponSplat

PS2 Looney Tunes: Back in Action

Cheaty do wprowadzenia w menu Code Entry:
DANGERD – grasz całą grę jako Danger Duck
HENSAWAY – nowe bronie do wyboru
AMUNKEY – \$500
PASSPORT – dostęp do wszystkich obszarów
WEENY – promień zmniejszający
CANNON – kostium kuli armatniej
OUTTAKE – bitwa Duck Danger
SUITSYOU – dodatkowe Costume Doors
SLAPPY – dostajesz rybę do walenia niemiluchów
GOBBLE – odkrywa Gossamer Doors
TOUGHAGE – nietykalność
FURRYOUS – gra Wile E. Coyote



PC Codename: Panzers

W czasie gry naciśnij [Enter], a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów i potwierdź go klawiszem [Enter]:
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS – jednostki stają się nietykalne
SPOTTHEBRAINCELL – wybrane jednostki dostają 1000 punktów doświadczenie
MONEYSONG – dostajesz 1000 punktów prestiżu
MRHILTER – dostajesz 100 razy tyle punktów wsparcia lotniczego
MOTORHEAD – jedno trafienie zabija
BICYCLEREPAIRMAN – znacznie ulepszona ciężarówka naprawcza
DIRTYHUNGRIANPHRASEBOOK – wygrywasz misję
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD – zabijasz swoją jednostkę

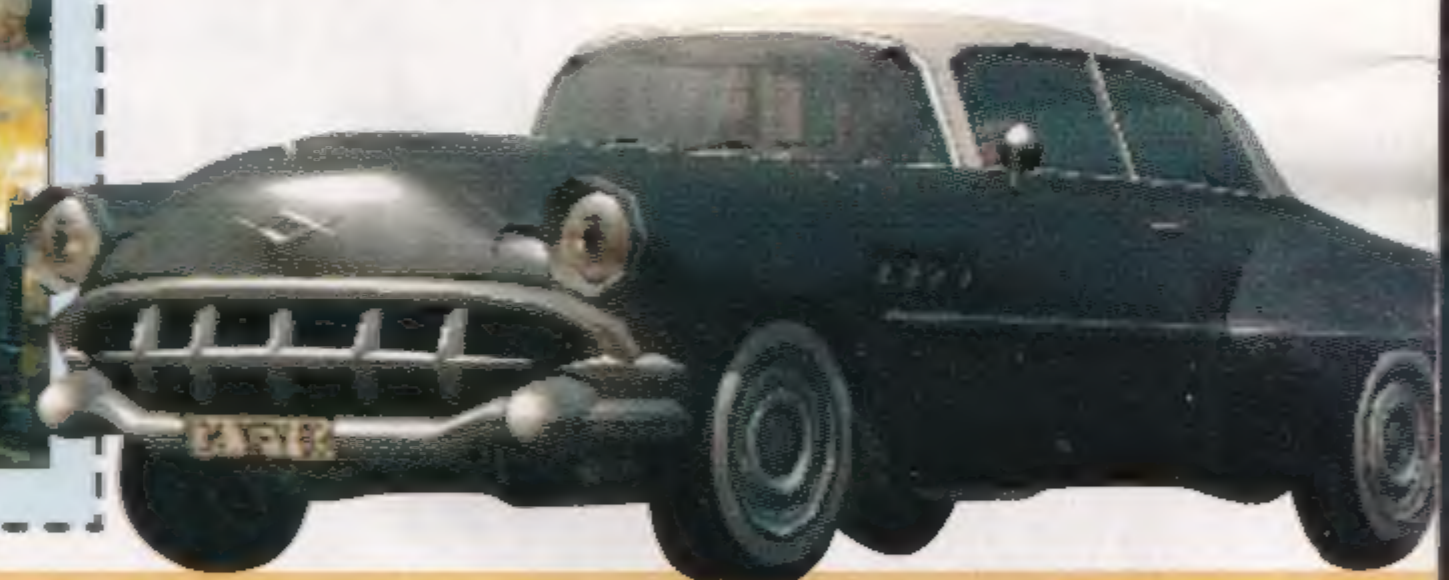
Jeśli masz problemy z powyższymi cheatami, wypróbuj te poniżej:
SHIELD – jednostki stają się nietykalne

SMARTEN – wybrane jednostki dostają 1000 punktów
MO MONEY – dostajesz 1000 punktów prestiżu
TOP GUN – dostajesz 100 razy tyle punktów wsparcia lotniczego
KILL BILL – jedno trafienie zabija
ACME – znacznie ulepszona ciężarówka naprawcza
ZEUS – pokazuje wszystkie jednostki
JUMP – wygrywasz misję



PS2 Driv3r

Wprowadź dowolny z poniższych kodów w głównym menu gry. Jeśli nie popełnisz błędu, usłyszysz sygnał dźwiękowy, a w menu cheat pojawi się odpowiednia opcja:
R1, L2, kwadrat, O, R1, R2, L2 – wszystkie bronie
kwadrat, kwadrat, L1, R1, L2, R2, R2 – nieśmiertelność
R1, R2, R1, R2, kwadrat, O, kwadrat – niekończąca się amunicja
L1, R1, L1, L2, kwadrat, kwadrat, O – odblokowuje wszystkie misje
L1, L1, kwadrat, O, L1, R1, O – odblokowuje wszystkie pojazdy
O, O, L1, L2, R1, R2, kwadrat – nietykalność



PS2 DDRMAX2: Dance Dance Revolution

Piosenki do odblokowania

Oto lista punktów i piosenek, jakie się dzięki nim odblokowuje:

- 05 punktów - Try 2 Luv U - S.E.M.P
- 10 punktów - Put Your Faith In Me - Uzi-Lay
- 15 punktów - oblokowuje Dancer Options
- 20 punktów - think ya better D - sAmi
- 25 punktów - DIVE (more deep & deeper style)- Be for U
- 30 punktów - Can't Stop Falling In Love



- Naoki
- 35 punktów - Nonstop course #7 - RMX of LOVE
- 40 punktów - Silent Hill - (3rd Christmas Mix)
- 45 punktów - Don't Stop (AMD 2nd Mix)
- 50 punktów - Tomorrow Perfume - dj TAKA
- 55 punktów - Kind Lady (interlude) - OKUYATOS (Oni Steps)
- 60 punktów - Burning Heat! (3 Option Mix) - Mt. T with Motoaki.F
- 65 punktów - AM-3P (AM East Mix) - KTz
- 70 punktów - End of The Century - No. 9
- 75 punktów - Nonstop Course #18 - Player's Best Long
- 80 punktów - more deep (ver 2.1) - Togo Project feat. Sana
- 85 punktów - Vanity Angel - Fixx
- 90 punktów - Do It Right (80's electro mix) - SOTA feat. Ebony Fay
- 95 punktów - SP-Trip Machine (Jungle Mix) - De-Sire

- 100 punktów - I Need You - Supa Fova (Feat. Jenny F.)
- 110 punktów - Maxx Unlimited - Z - red
- 120 punktów - Nonstop Course #9 - RMX of TRUTH
- 130 punktów - Super Star (from nonstop megamix) - DJ Rich feat. Tail Bros.
- 140 punktów - PARANOIA KCET (dean mix) - ZMB
- 150 punktów - Bad Routine - DJ Spugna
- 160 punktów - Radical Faith - TaQ
- 170 punktów - Hysteria 2001 - NM
- 180 punktów - Afronova - Re-Venge
- 190 punktów - Forever Sunshine - Chel Y.
- 200 punktów - feeling of love - youhei shimizu
- 210 punktów - CELEBRATE NITE Euro Trance Style - NMR
- 220 punktów - Nonstop Course #15 - Ultimate 12
- 230 punktów - Xenon - Mr. T.
- 240 punktów - Kakumei - dj TAKA with Naoki

PS2 EyeToy: Groove

Poziom Master

Gdy zdobędziesz w jakimś utworze ocenę A na poziomie Hard, odblokujesz na nim poziom Master.

Odblokowanie utworów

Jeśli przejdziesz 20 pierwszych utworów na dowolnym poziomie trudności, będziesz miał dostęp do 5 nowych. Gdy przejdziesz pierwsze 23 utwory, będziesz miał dostęp do wszystkich 28 utworów dostępnych w grze.



Metropolis

Komiksowe wakacje to wysyp autentycznych „kamieni milowych” obrazkowej sztuki i to nie tylko w wydaniu amerykańskim, ale także japońskim. **Metropolis**, komiks zainspirowany plakatem słynnego filmu z lat 20-tych, to dzieło Osamu Tezuka, jedną z najważniejszych postaci w historii japońskiego komiksu. Uważa się, że to dzięki jego historiom graficzne nowele przestały być w Kraju Kwitnącej Wiśni traktowane jako wydawnictwa dla dzieci, a awansowały do miana poważnej literatury.

Jednym z komiksów, który doprowadził do wspomnianej zmiany, jest właśnie **Metropolis**. **RZECZ DZIEJE SIĘ W MIEŚCIE PRZYSZŁOŚCI, W KTÓRYM PEWIEN NAUKOWIEC TWORZY ANDROIDA O WYGŁĄDZIE MAŁEJ DZIEWCZYNKI.** Zmuszany przez przestępców do współpracy naukowiec ucieka ze swojego laboratorium, zabierając ze sobą wynalazek. Podczas ucieczki więź między robotem a człowiekiem zacieśnia się, tym bardziej, że w mechanicznej dziewczynce zaczyna budzić się ludzka świadomość. **CZYBY STEVEN SPIELBERG STAŁ WŁAŚNIE BRAŁ INSPIRACJĘ DO SWOJEGO FILMU A.I.?**

KOMIKS JEST CZARNO-BIAŁY. WYGLĄDA JAK STARE KRESKÓWKI Z MYSZKA

MIKI, ALE WŁAŚNIE DZIĘKI TEMU TEMATY, KTÓRE PORUSZA, NABIERAJĄ WAGI.

A mimo tego, że od daty jego oryginalnego wydania komiksu minęło już ponad pół wieku, nadal jest on aktualny. Czy nie świadczy to o sile tego albumu?



Wydawnictwo: **Arashi**
Scenariusz: **Osamu Tezuka**
Rysunki: **Osamu Tezuka**
Cena: **22,90 zł**



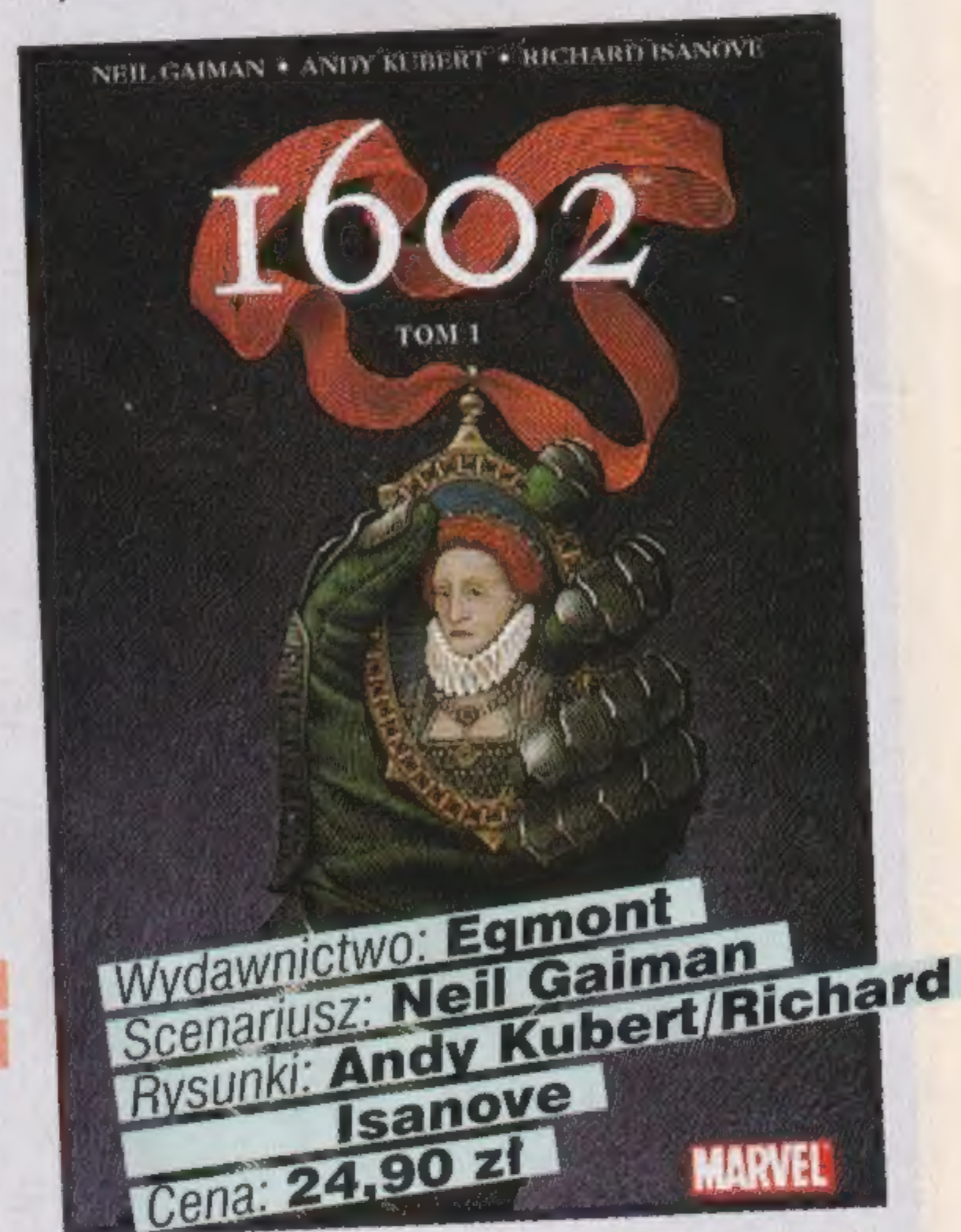
1602 – Tom 1

NAJWAŻNIEJSZA PREMIERA KOMIKSOWA MINIONYCH WAKACJI. W rok po premierze w USA dostajemy do rąk komiks niezwykle oryginalny i wyjątkowy, a jednocześnie bardzo tradycyjny i zgodny z wszystkimi kanonami amerykańskich historii o superbohaterach. Jak to możliwe? Neil Gaiman zdecydował się przenieść wszystkich najważniejszych bohaterów Marvela do... czasów królowej Elżbiety i tytułowego roku 1602, kilka miesięcy przed śmiercią największej władczyni w historii Anglii. Nick Fury (a dokładniej Nicholas Fury) jest doradcą królowej i stoi na czele tajnych sił specjalnych. Daredevil to niewidomy bard, a jednocześnie agent pracujący dla tego, kto zapłaci najlepiej. Są też X-Meni, jest Czarna Wdowa, pojawia się **CAPTAIN AMERICA, KTÓRY W TEJ WERSJI HISTORII JEST... INDIANINEM.** Bohaterowie uniwersum Marvela zostali bezbłędnie „wkomponowani” w nowe realia (Magneto jest np. Głównym Inkwizytorem walczącym z pomiotami wiedźm, czyli mutantami), ze wszystkimi mocami, animozjami i konfliktami, jednocześnie zaś fabuła tej historii jest całkowicie odrębna i świeża. To jednak zaskoczeniem być nie powinno – nazwisko Neila Gaimana jest przecież gwarancją scenariusza stojącego na najwyższym poziomie.

DO KLIMATU I OKRESU HISTORYCZNEGO 1602 DOSKONALE PASUJĄ PLANSZE PRZYGOTOWANEGO PRZEZ DUET ANDY KUBERT/ RICHARD ISANOVE, malarskie, bogate w szczegóły, wykonane w realistycznej technice, nieczęsto spotykaną w komiksach. Podobny styl Kubert wykorzystał w alternatywnej historii o początkach jednego z X-Me-

nów, mutantu Wolverine'a (wydana u nas przez Mandragorę wyborna seria Origin), przy 1602 wyraźnie jednak udoskonalił tę technikę. W pamięci pozostaje przede wszystkim krewodowo biała twarz wykrzywionej w grymasie bólu królowej Elżbiety I.

Wydany właśnie Tom 1 zawiera pierwsze cztery odcinki oryginalnej miniserii. Historia kończy się w najciekawszym momencie, tuż po pierwszym poważnym zwrocie akcji. Czekamy na kolejne – drugi, zamykający tom polskiego wydania w sprzedaży już wkrótce.



Wydawnictwo: **Egmont**
Scenariusz: **Neil Gaiman**
Rysunki: **Andy Kubert/Richard Isanove**
Cena: **24,90 zł**



Retro gry z DVD

Manta Gambler

Ekspansja nośnika DVD trwa. Coraz więcej mediów jest wydawanych na tych bardzo pojemnych płytkach, a sama technologia cały czas ewoluuje. Odtwarzacz DVD to urządzenie, które po prostu trzeba mieć, by nie zostać w tyle technologicznego postępu. Niestety jeszcze do niedawna sprzęt tego typu był drogi i dostępny tylko nielicznym, teraz jednak pojawiło się dużo odtwarzaczy bardzo tanich, a jednocześnie wyposażonych w zestaw możliwości w zupełności wystarczających do domowego użytku. Reprezentantem właśnie tej klasy urządzeń jest sprzęt o nazwie Manta Gambler, który **POZA STANDARDOWYM ZESTAWEM MA JESZCZE COŚ, CO NA PEWNO ZAINTERESUJE GRACZY – DWA JOYPADY I 300 GIEREK.**

Poza odtwarzaniem filmów DVD, co jest jego podstawowym zadaniem, Manta Gambler potrafi również odgrywać muzykę zapisaną w postaci plików MP3 oraz wyświetlać na ekranie telewizora zdjęcia w formacie JPEG. Do urządzenia można włożyć płytki zapisane jako **VCD 2.0, SVCD, PICTURE-CD,** także te zapisane na płytach DVD-R,

DVD-RW, CD-R ORAZ CD-RW. Odtwarzacz jest dwusystemowy (PAL/NTSC), poza tym nie ma blokady regionalnej, co umożliwia odtwarzanie płyt np. z USA czy Japonii.

Poza tym Gambler charakteryzuje się bogatym zestawem dodatkowych opcji, dotąd będących na wyposażeniu jedynie droższych odtwarzaczy. Pozwala na regulowanie prędkości podglądu, ma opcję zoom. **ZAOPATRZONO GO W KOMPLETNY ZESTAW WYJŚĆ VIDEO, ŁĄCZNIE Z COMPOSITE (!!!) oraz ciekawostkę - wyjściem VGA,** dzięki któremu możliwe jest podłączenie urządzenia bezpośrednio do monitora. Do tego dochodzi jeszcze cyfrowe optyczne wyjście audio oraz wyjścia analogowe. Odtwarzacz ma także dekodery Dolby Digital oraz DTS, niestety jednak nie ma w nim wzmacniacza, co oznacza, że trzeba go podłączyć do zewnętrznego urządzenia tego typu (to chyba największy minus, ale za te pieniądze...). Ponadto, co już w ogóle jest opcją wyjątkowo „luksusową” jak na tę cenę, **MOŻESZ SAMODZIELNIE WYBRAĆ OPÓŹNIENIA POSZCZEGÓLNYCH KANAŁÓW, BY**

EFEKT SURROUND BYŁ JAK NAJDOSKONALSZY. Wszystko to sprawia, że Gambler jest właściwie pierwszym tanim odtwarzaczem DVD dysponującym wszystkimi przydatnymi w tego typu urządzeniach opcjami.

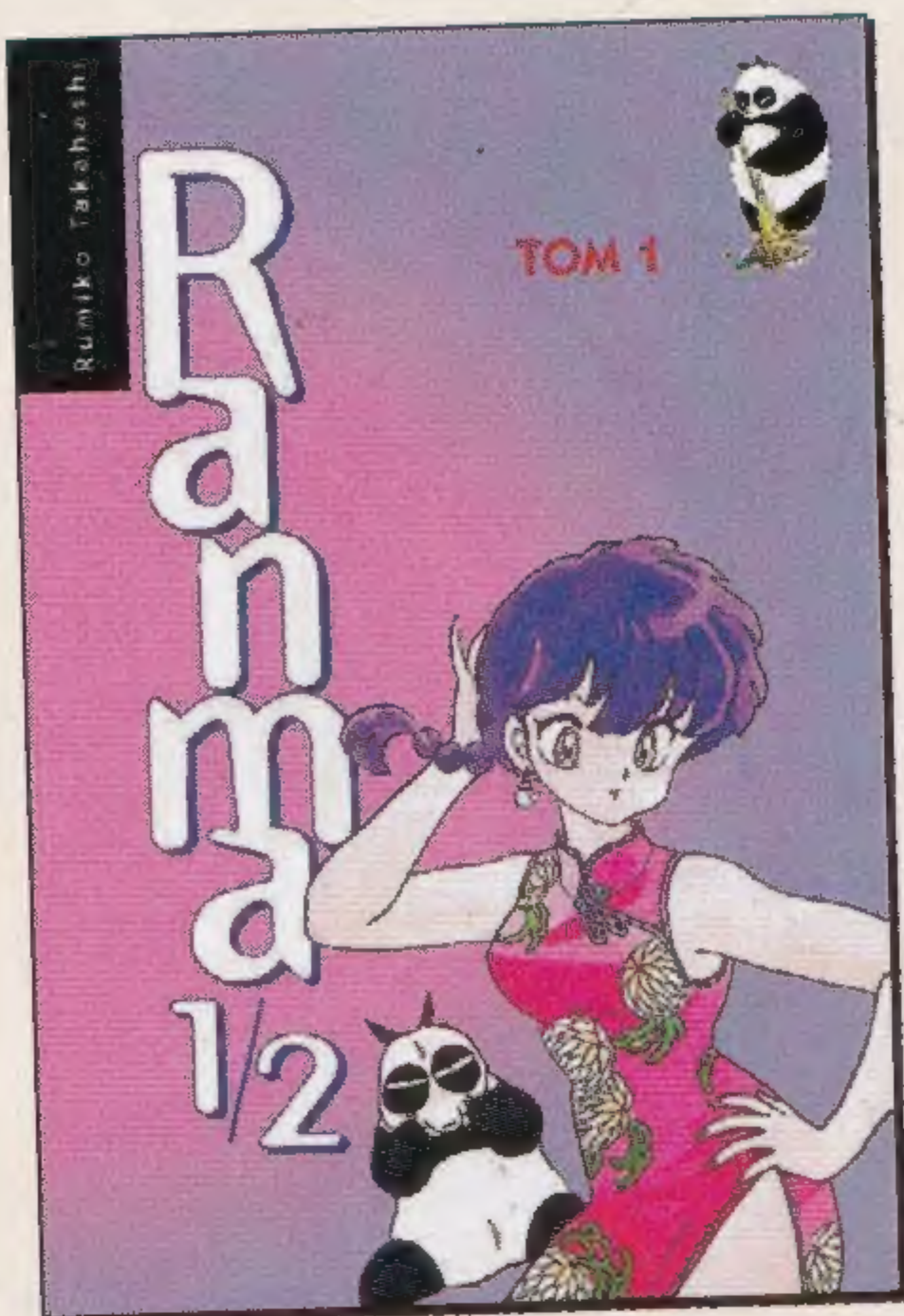
Dodatkiem niespotykanym w winnych odtwarzaczach są dwa joypady i płytka zawierająca 300 pełnych wersji gier. Oczywiście nie będzie to ani Doom 3, ani Far Cry, a **HITOWE TYTUŁY Z 8-BITOWYCH KONSOŁ, A WIĘC GRY SPRZED MNIEJ WIĘCEJ 15-20 LAT.** Niestety trudno powiedzieć, by był to dodatek rzeczywiście wartościowy. Część z gier powtarza się pod innymi tytułami, niektóre z nich są po japońsku (!!!), kilka ewidentnie „uwalonych”. Poza tym czarne takie staroci, nawet jeśli opierają się na naprawdę klasycznych pomysłach, docenią tylko gracze z dużym stażem. A i oni znużą się kolekcją po

jednym-dwóch wieczorach. Z drugiej strony, **TO DOŚĆ NIETYPOWY BONUS, WIĘC PEWNIENIE ZNAJDĄ SIĘ NAWET AMATORZY.**

Manta Gambler to odtwarzacz oferujący bardzo dużo opcji za nieprawdopodobnie niską cenę. **STOSUNEK MOŻLIWOŚCI DO CENY JEST W PRZYPADKU TEGO URZĄDZENIA CHYBA NAJLEPSZY Z WSZYSTKICH OFEROWANYCH NA RYNKU,** więc właściwie nie sposób go nie polecić. Oczywiście jeśli dysponujesz większą gotówką, lepiej zainwestować w sprzęt renomowanej firmy, ale przy niskim budżecie Gambler to jedna z lepszych, jeśli nie najlepsza oferta na rynku.

dystrybutor: **Manta**
www: **www.manta.com.pl**
cena: **325 zł**





Ranma 1/2

Klasyka mangi, jeden z najbardziej zabawnych światów stworzonych w historii tych graficznych historyjek. Oczywiście pod warunkiem, że masz poczucie humoru zbliżone do tego japończyków i uśmiechniesz się, kiedy usłyszysz, że **BOHATEREM TEJ MANGI JEST SZESNASTOLETNI UCZEŃ WSCHODNICH SZTUK WALKI, KTÓRY ZAWSZE, GDY ZOSTANIE POLANY ZIMNĄ WODĄ, ZAMIENTA SIĘ WDZIEWCZYNE.** Polewanie się wodą jest zresztą motorem napędowym tej mangi – aby Ranma, czyli tytułowy bohater, wrócił do danej postaci, należy go polać wodą gorącą, a jakby tego było mało – jego ojciec

pod wpływem H₂O zamienia się w pandę. Ostrzegam... Dla fanów mangi polska premiera Ranmy to jednak bez wątpienia duże wydarzenie, więc im szczególnie polecam tę książeczkę. Jeśli z kolei szukasz komiksu, który w sposób bardziej „europejski” wprowadzi cię w świat japońskich historii rysunkowych, polecam poważny album Hiroshima 1945: Bosonogi Gen.

Wydawnictwo: **Egmont**
Scenariusz: **Rumiko Takahashi**
Rysunki: **Rumiko Takahashi**
Cena: **16 zł** ★★★★★☆

Hitman: 10.000 Pestek

Kolejny tom Hitmana – gorzkiej, ale i niepozabawionej humoru historii Gartha Ennisa o zabójcy na zlecenie imieniem Tommy. 10.000 Pestek to kontynuacja poprzedniego wydania w Polsce albumu serii. Mafioso Dublez, szukając zemsty na Tommym za śmierć własnego brata, wynajmuje zawodowego zabiakę, który ma sprzątnąć Hitmana. Johnny Navarona – tak nazywa się ten morderca – okazuje się nieoczekiwanie dużym wyzwaniem dla bohatera. Dlatego też trzeba będzie

wystrzelić tytułowe 10 tysięcy pestek, aby rozstrzygnąć rywalizację zabójców.

JAKI JEST TEN KOMIKS? UDANY. ENNIS JAK ZWYKLE UŻYWA DUŻO PRZEKLENSTW, MA CIĘTY JĘZYK, A PRZY TYM ZMYŚLEŃ OPOWIADANIA CIEKAWYCH HISTORYJEK I EPIZODÓW. Trudno się przyzwyczaić do rysunków McCrea, które na pierwszy rzut oka wydają się dość staroszkolne, a nawet nieudolne, ale osta-

tecznie pasują do historii o nieszczerze bystrych zabójcach. Jeszcze kilkanaście miesięcy temu byłoby to wydarzenie, ale wydawcy (w tym także Mandragora) tak nas ostatnio rozpieścili, że 10.000 Pestek to po prostu kolejny solidny album.

Wydawnictwo: **Mandragora**
Scenariusz: **Garth Ennis**
Rysunki: **John McCrea**
Cena: **29,90 zł** ★★★★★☆

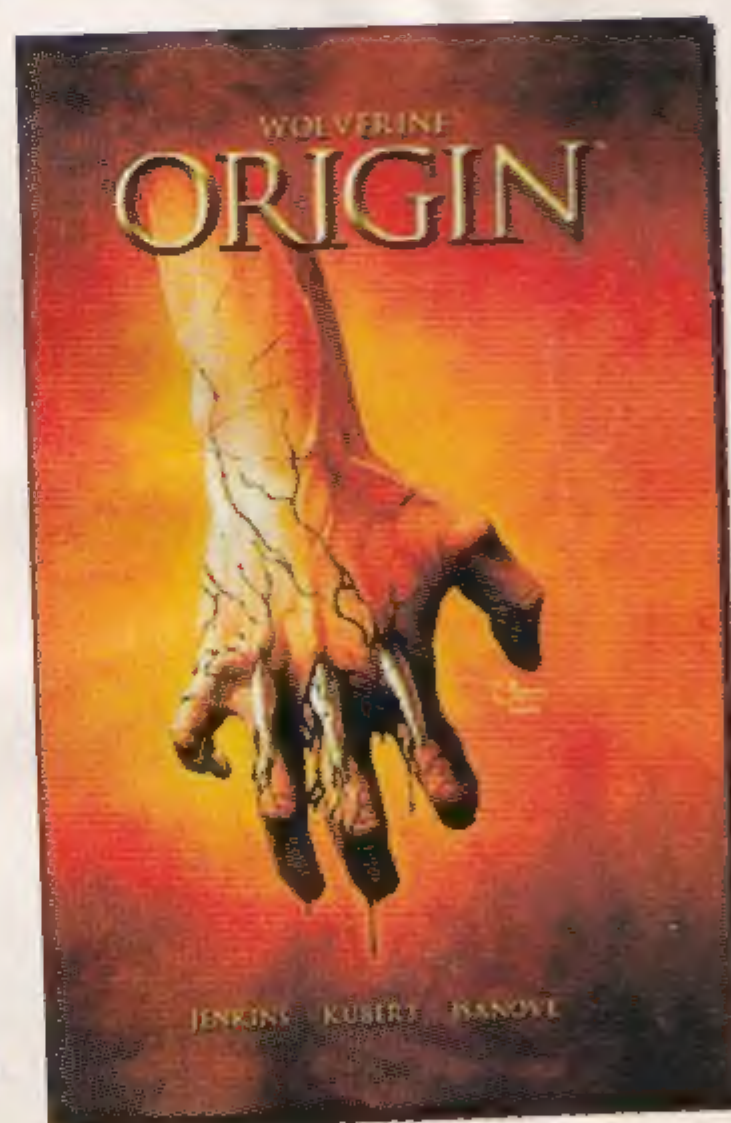
Origin - Wydanie kolekcjonerskie

Rzadkii (wydrukowano jedynie 400 egzemplarzy), ale tym bardziej cenny kolekcjonerski album zbierający wszystkie zeszytowe odcinki komiksu *Origin*, opowiadającego alternatywną wersję powstania postaci Wolverine'a. Solidna twarda oprawa i wysoki poziom poligrafii uzasadniają wysoką cenę, która jednak dla fanów komiksu nie powinna być przeszkodą – *Origin* uznawana jest za jedną z lepszych serii z Rosomakiem.

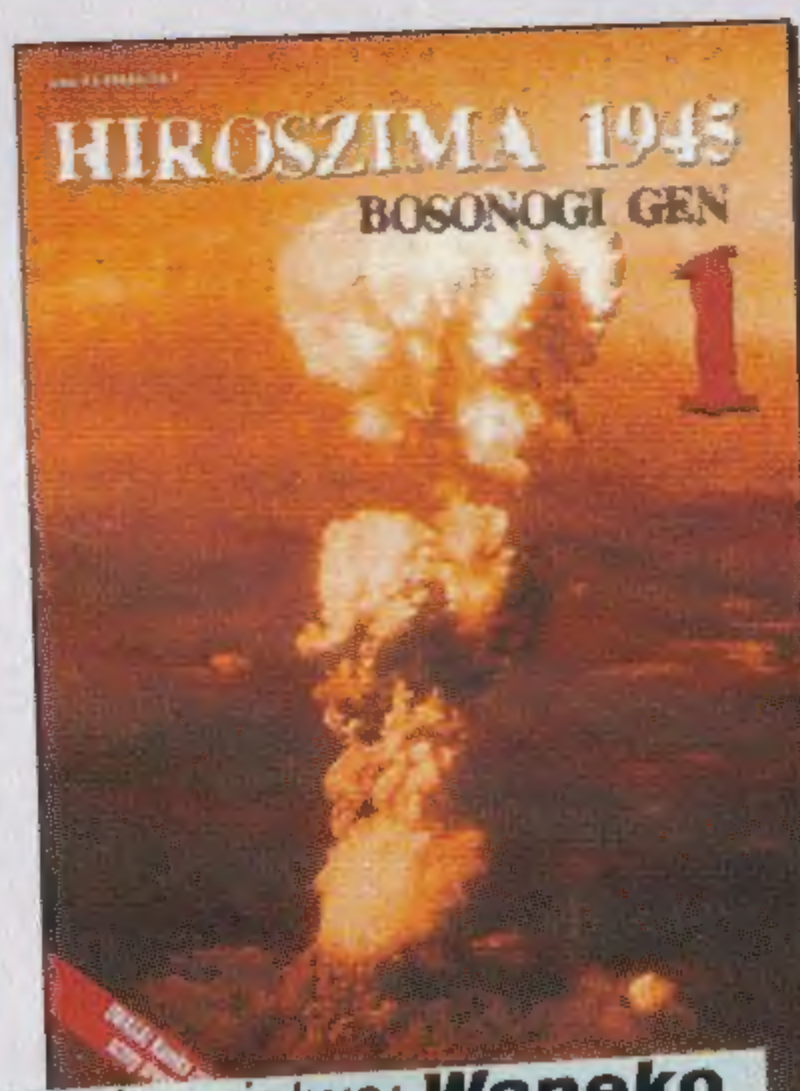
Największym jej atutem są rysunki duetu Kubert/Isanove, który tak świetnie poradził sobie z recenzowaną też w tym numerze serią

1602. Scenariusz autorstwa Jenkinsa również urzeka, choć przyznać trzeba, że w momencie jego powstania był jednak świeższy – od premiery tego komiksu pojawiło się już kilka takich retro-historii z superbohaterami (jak choćby wspomniane już 1602). **TAK CZY OWAK TO KLASYKA WSPÓŁCZESNEGO KOMIKSU, ZASŁUGUJE WIĘC NA NAJWYŻSZĄ OCENĘ I CENĘ...**

Wydawnictwo: **Mandragora**
Scenariusz: **Paul Jenkins**
Rysunki: **Andy Kubert / Richard Isanove**
Cena: **59,90 zł** ★★★★★☆



Hiroshima 1945: Bosonogi Gen



Wydawnictwo: **Waneko**
Scenariusz: **Keiji Nakazawa**
Rysunki: **Keiji Nakazawa**
Cena: **25 zł** ★★★★★☆

Hiroshima 1945: Bosonogi Gen to chyba najpoważniejszy z komiksów wydanych w ostatnim czasie, a co ciekawe, pobeżne przetrwanie kilku stron wcale nie robi takiego wrażenia. **HIROSHIMA 1945 TO CZARNO-BIAŁA MANGA RYSOWANA W STYLUMOCNOUPROSZCZONYM, NIEMALŻE DZIECINNYM.** Sprawy, o jakich traktuje, to jednak jedne z najbardziej ważkich wydarzeń XX wieku. Album wydany w Polsce to część większej epopei komiksowej Hadashi no Gen (Bosonogi Gen), będącej autobiografią autora, którego rodzina zginęła w wyniku eksplozji bomby atomowej w Hiroshimie. To jedno z największych dzieł współczesnej kultury japońskiej – manga była początkowo drukowana w tygodniku Shukan Shonen Jump, który ukazywał się w nakładzie miliona egzemplarzy, wielokrotnie ją tłumaczono i przerabiano na powieści, filmy, a nawet interpretacje operowe i teatralne (również w Polsce).

Polskie wydanie *Hiroshimy 1945* pozwala obcować z tą historią w taki sposób, w jaki robią to japończycy. **ZACHOWANO JAPONSKI PORZĄDEK STRON ORAZ KOLEJNOŚĆ CZYTANIA DYMKÓW (OD PRAWEJ DO LEWEJ),** co początkowo sprawia trudności, ale jest jednocześnie bardzo przyjemnym wyzwaniem dla prawdziwego fana komiksów. O jakości tłumaczenia zadbał Katsuyoshi Watanabe, który jest wykładowcą kultury polskiej na uniwersytecie Yamaguchi, tekst oddano więc wiernie i z finezją.

HIROSHIMA 1945: BOSONOGEN TO NIEZWYKLE INTERESUJĄCY KOMIKS, ALE RACZEJ DLA TYCH CZYTELNIKÓW, KTÓRZY SZUKAJĄ CZEGOŚ, CO RÓŻNI SIĘ OD AMERYKAŃSKICH HISTORII O SUPERBOHATERACH zarówno pod względem kreski, jak i wagi poruszanych tematów.

UKAZAŁY SIĘ TAKŻE:



Świat Kukabura: Tajemnica snajpera

Gratka dla fanów serii Kukabura – komiks z tego samego uniwersum, uzupełniający jego historię. Niezłe charakterystyczne rysunki Mitrica!

★★★★★



Megatokyo

Jedna z najbardziej popularnych mang w specjalnym wydaniu z notkami biograficznymi autorów i ich dopiskami.

★★★★★



Sam & Twitch: Udała

Świetny, mocny komiks o parze gliniarzy znanych z komiksu Spawn. Doskonałe rysunki i trzymający w napięciu scenariusz.

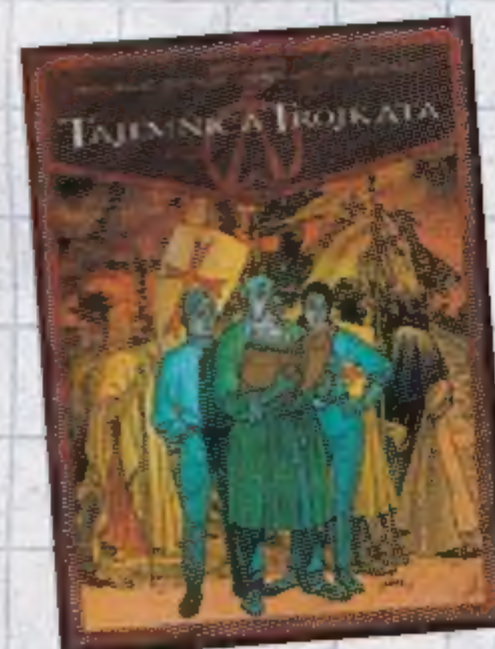
★★★★★



Daredevil: Diabeł Stróż

Jeden z ciekawszych wydanych ostatnio albumów o Daredevilu. Scenariusz Kevina Smitha o diablach i aniołach!!!

★★★★★



Tajemnica Trójkąta

Komiks z historyczną tajemnicą, w wydaniu francuskim. Jeden z lepszych w tym gatunku!

★★★★★

nowe logosy i dzwonki

www.mobila.pl

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM:
Plus, Era, Idea, HEYAH

Wszelkie reklamacje prosimy
kierować na mail sms@mobila.pl

DZWONKI MONO / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 zł

DZWONKI POLI / MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SIEMENS, NOKIA* / SMS 7365 / 3,66 zł

MONO POLI* hip hop / polska

AA29.024747	DD29.001543	Peja, Dotknij gdzie chcesz
AA29.024632	DD29.001509	Bajm, Noc po ciężkim dniu
AA29.027900	DD29.001706	Grammatik, Nie ma skróconych dróg
AA29.027862	DD29.001699	Jeden Osiem L, Czasem tak bywa
AA29.026285	DD29.001661	Ascetoholix, Gra światel
AA29.024748	DD29.001544	WWO, Nie bój się zmiany na lepsze
AA29.024735	DD29.001542	Owal, Rapnastyk
AA29.024781	DD29.001553	Fu, Czy na pewno
AA29.026284	DD29.001687	52 Debiec, Konfrontacje
AA29.018730	DD29.001399	Łzy, Oczy szeroko zamknięte
AA29.026316	DD29.001669	Trzeci wymiar, Skamieniały
AA29.024918	DD29.001588	Paweł Kukiz/Jan Borysewicz, Jest taki dzień
AA29.027901	DD29.001707	Grammatik, Reaktywacja
AA29.027861	DD29.001698	Fu, Nie mów mi
AA29.024246	DD29.001490	Hey, Muka
AA29.026280	DD29.001657	Owal/emcedwa feat Ascetoholix, Jestem tu
AA29.024915	DD29.001579	Ewelina Flinta, Przeznaczenie
AA29.026278	DD29.001655	Magda Femme, Daleko stąd
AA29.027740	DD29.001691	Liber&Doniu, Skarby
AA29.027863	DD29.001700	Republika, Odchodząc
AA29.027737	DD29.001689	Flexxip, List
AA29.024834	DD29.001570	Blue Cafe, Love Song
AA29.025127	DD29.001580	Natalia Kukulska, Decymy
AA29.026317	DD29.001688	Mezo, Futbol
AA29.025129	DD29.001601	Łzy, Julia, tak na imię mam

* NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage; Samsung: C100, E700, E710, N600, N620, P400, S100, S300, T100, T700, V100, V200, X600; Sony Ericsson: P800, P900, T230, T610, T628, T630, Z600; Siemens: A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, SX1; Motorola: Modele C350, C450, C550, C650, T720i, T722i, v300, v500

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek monofoniczny wyślij SMS o treści: AA29.(numer dzwonka) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli masz telefon Nokia i chcesz ściągnąć nowy dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD29.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Sony Ericsson wyślij DD29.E(numer dzwonka), Siemens wyślij DD29.S(numer dzwonka), Samsung wyślij DD29.R(numer dzwonka), Motorola wyślij DD29.M(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwoneków monofonicznych) lub 7365 (dla dzwoneków polifonicznych) o treści: AA29 (lub) DD29.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla dzwoneków monofonicznych AA29.105599.505779351. Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP oraz uaktywnioną opcję odbioru zakładek WAP (telefony Motorola).

WIADOMOŚCI GRAFICZNE / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 zł

AA29.027006	AA29.026863	AA29.026782	AA29.010478	AA29.016369	AA29.026757	AA29.009488	AA29.026981
AA29.024712	AA29.026990	AA29.026926	AA29.027011	AA29.014685	AA29.015753	AA29.028041	AA29.011550
AA29.026775	AA29.016148	AA29.011547	AA29.028018	AA29.010494	AA29.028019	AA29.027724	AA29.027013
AA29.015752	AA29.028040	AA29.026956	AA29.028042	AA29.010479	AA29.026758	AA29.011543	AA29.023051

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć wiadomość graficzną wyślij SMS o treści: AA29.(numer loga) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać wiadomość graficzną znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA29.(numer loga).numer telefonu znajomego np. AA29.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

LOGOSY / NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON / SMS 7164 / 1,22 zł

016551	027053	005686	011535	027176	027087
024542	000304	007820	027057	003632	000573
000578	027054	011533	000457	027350	014900
003655	005730	011539	015410	000602	011537
019624	000459	027196	007818	022619	024544

Nokia: 2100, 3100, 3200, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage; Alcatel: OT 311, OT 511, OT 512, OT 525, OT 715; Ericsson: R520m, R600, T200, T20e, T39m, T65, T66; Motorola: C330, C333, T280, T720i, T722i, v60i, v66i; Siemens: A50, A52, A55, A60, C55, C60, C62, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55, SX1; Sony Ericsson: P800, P900, T230, T300, T310, T610, T628, T630, T68i, Z600

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA29.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyślij AA29.A(numer loga), Motorola wyślij AA29.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA29.E(numer loga), Siemens wyślij AA29.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA29.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA29.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

GRAFIKI I DZWONKI / SIEMENS / SMS 7365 / 3,66 zł

AA29.S024468	AA29.S024414	AA29.S024417	AA29.S024416
AA29.S024420	AA29.S024421	AA29.S024415	AA29.S024422
AA29.S024423	AA29.S024419	AA29.S024418	AA29.S022968

Tylko dla telefonów Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45, SL45i, SL55, SX1

AA29.S024719 Jeden Osiem L, Jak zapomnieć
AA29.S024717 Sean Paul, I'm still in love with you
AA29.S025898 Sisters, Freedom
AA29.S024720 Ja Rule, Reign
AA29.S024722 Sugababes, Too lost in you
AA29.S028004 Madonna, Love Profusion
AA29.S024623 Girls Aloud, Jump
AA29.S025899 Kylie Minogue, Red Blood Woman
AA29.S024405 Outkast, Hey ya

AA29.S024403 Nelly, Dilemma
AA29.S028008 Britney Spears, Toxic
AA29.S025900 Linkin Park, Somewhere I belong
AA29.S024625 Ewelina Flinta, Przeznaczenie
AA29.S028005 Hey, Mru-mru
AA29.S024404 Robbie Williams, Feel
AA29.S024402 Mezo, Aniele
AA29.S028007 Kate Ryan, Only If.
AA29.S028006 Fu, Nie mów mi

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA29.S(numer loga lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA29.S(numer loga lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA29.S105599.505779351.

TAPETY KOLOR / NOKIA
SMS 7365 / 3,66 zł

026153	026122	026117
026406	026135	026230
026103	026162	026091
027972	027920	026118
026199	027986	027909
027963	026203	028122
026217	024952	026212
028063	025863	028075
026266	028058	026001
025845	026061	028047
026099	025931	026111
027923	026120	027917
026155	026196	026031
026174	026131	026205
026087	026087	026245
026062	026246	025872
026264	025414	025982

NOKIA Serie 30: 3510i, 8910i, 3530, 3560 wyslij ND29.(numer tapety) NOKIA Serie 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i wyslij NG29.(numer tapety)

Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.